INHALTSVERZEICHNIS

Erste Schritte 4
Die ReadMe-Datei 4
Setup und Installation 4
Einleitung..6
Gebrauch dieses Handbuchs.................................8

Menü- und Oberflächenreferenz 9
Startbildschirm...9
Steuerung...10
Speichern und Laden 12
Hauptmenü...12
Spielen-Menü 12
Werkzeug-Bildschirm 13
Optionen...14
Karrieremenü...17
Wichtige Oberflächenelemente 18
Schalttafel 23
Karten 25
Anzeige-Optionen 25
Dateien & Optionen 26
Parkverwaltung..26
Bahnen...33
Läden...33
Szenerie...33
Wege 34
Terrain-Werkzeug 34
Abreißen..37
Kontrollfenster...38
Personen (Personal, VIPs und Besucher) 44
Bahnbau-Werkzeugkasten...................................47
Fireworks MixMaster™ 48
Personengruppeneditor...49
Szenario-Editor 51

ANLEITUNG FÜR TYCOONS ZUM...56
Verwalten eines Parks...56
Werdegang eines Tycoons...................................59
Freigeben Ihrer Kreationen.................................61
Bauen einer Achterbahn 63
Erstellen von Wegen 66
Verwalten von Land und Formen von Terrain...68
Entwerfen und Konstruieren von Gebäuden 70
Preise für das Parkerscheinungsbild................71
Erstellen von Feuerwerkshows 71
Platzieren Ihrer Gruppe im Park......................72
Erstellen eigener Szenarios.................................73
Sandkasten-Modus...73
Die VIPs...73

Credits..76

Technischer Support..................79

FEHLERBEHEBUNG

HABEN SIE PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps, die Ihnen dabei helfen können, die meisten Probleme im Zusammenhang mit aktuellen DirectX-Spielen zu lösen.

Überprüfen der Systemkonfiguration

Bitte nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie, **ob Ihr System den Anforderungen entspricht**, die auf der Packung aufgelistet sind.
Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie sich einen Überblick über Ihr System verschaffen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr PC den Anforderungen entspricht. Gehen Sie bitte folgendermaßen vor, um das DirectX-Diagnoseprogramm aufzurufen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Start**" und wählen Sie die Option „**Ausführen**". Geben Sie in das Textfeld „**dxdiag**" ein. Nun wird die Benutzeroberfläche des DirectX-Diagnoseprogramms angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf alle relevanten Systemdetails, inklusive Informationen über Grafik- und Soundkarte. Sie können unter anderem überprüfen, ob Grafik und Sound richtig funktionieren, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, um **DirectDraw**, **Direct3D** und **DirectSound** zu testen.

Hinweis: Falls Sie nicht über fortgeschrittene Computerkenntnisse verfügen, würden wir Ihnen davon abraten, irgendeine der Optionen im DirectX-Diagnoseprogramm zu ändern.

Vor dem Starten des Spiels

Es kann vorkommen, dass andere Programme die Systemressourcen in Beschlag nehmen, die das Spiel benötigt, um einwandfrei zu laufen. Nicht bei allen dieser Programme ist es offensichtlich, dass sie aktiv sind, und viele werden automatisch beim Hochfahren des Systems gestartet. Solche Programme, die ständig auf ihrem System aktiv sind, nennt man auch „**Hintergrundanwendungen**". In manchen Fällen können sie die Ursache dafür sein, dass Ihr Programm hängt oder abstürzt. Deshalb empfehlen wir Ihnen, solche Hintergrundanwendungen zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

- Wenn auf Ihrem System **Antivirus**- oder **Crash Guard**-Programme laufen, sollten Sie diese schließen oder deaktivieren, ehe Sie das Spiel starten. Suchen Sie dazu das Symbol des Programms in der Windows-Taskleiste. Rechtsklicken Sie das Symbol und wählen Sie die entsprechende Option („Deaktivieren" „Schließen", oder ähnliches).

- Sobald Sie die Antivirus- und Crash Guard-Programme deaktiviert haben, sollten Sie auch allgemeine Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal zu Problemen führen, wenn Sie ein PC-Spiel installieren oder ausführen. Mehr dazu können Sie im Abschnitt „Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann" nachlesen.

Das System aufräumen

Bevor Sie Software installieren, muss sichergestellt sein, dass Ihre Festplatte optimal funktioniert. Sie sollten es sich daher zur Gewohnheit machen, in regelmäßigen Abständen Ihren PC „**aufzuräumen**".
Die Werkzeuge, die Sie dazu benötigen, werden mit Windows mitgeliefert: Verwenden Sie ScanDisk, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung, damit alles einwandfrei läuft. Dann sind die Chancen groß, dass aktuelle Spiele auf Ihrem PC weitgehend problemlos laufen. Ein „sauberes" System hat auch den Vorteil, dass es viel effizienter arbeitet, und somit auch andere Anwendungen, die Sie sonst noch benutzen, schneller und stabiler laufen.
Konsultieren Sie die Windows-Hilfedateien, um sich über die Werkzeuge **ScanDisk** bzw. **Fehlerprüfung**, **Defragmentierung** und **Datenträgerbereinigung** zu informieren.

Die Benutzung der Windows-Hilfe
1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start" und wählen Sie die Option „Hilfe" (bzw. „Hilfe und Support"), um die Windows-Hilfe aufzurufen.
2. Klicken Sie jetzt in das Suchen-Feld und geben Sie das entsprechende Schlüsselwort ein, z. B. „ScanDisk" (Win 98/ME), „Fehlerprüfung" (Win 2000/XP), „Defragmentierung" und „Datenträgerbereinigung". Sie erhalten dann eine Anleitung, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Werkzeuge benutzen können.

Das Spiel stürzt ab oder hängt?

Bei Spielen, welche die aktuellste Version von DirectX verwenden, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie über die neuesten **Treiber** für Ihre Grafikkarte verfügen. So kann man oft verhindern, dass ein Spiel abstürzt oder hängt.

• **Zunächst sollten Sie versuchen**, die aktuellsten Treiber von der Webseite des Herstellers der Grafikkarte herunterzuladen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der bekanntesten **Grafikkartenhersteller**:

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com

• **Falls Ihr Problem dadurch nicht gelöst wird**, dann versuchen Sie bitte, die aktuellsten Treiber des Herstellers Ihres **Grafikkarten-Chipsatzes** herunterzuladen:

NVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

• Haben Sie Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Sound, oder kommt es bei der Soundausgabe zu Unterbrechungen? Dann sollten Sie versuchen, die aktuellsten **Treiber für Ihre Soundkarte** herunterzuladen:

Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann

Wichtiger Hinweis: Nach dem Beenden des Spiels sollten Sie die Hintergrundanwendungen wieder reaktivieren, indem Sie Ihren PC neu starten. Dadurch werden alle Hintergrundanwendungen, die Sie beendet haben, **automatisch reaktiviert**.

Windows 98/ME

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Fenster „Anwendung schließen" angezeigt, in dem alle Hintergrundanwendungen aufgelistet werden, die gerade auf Ihrem System laufen.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".

Hinweis: Beenden Sie auf keinen Fall die Hintergrundanwendungen Explorer und Systray, da diese für die Ausführung von Windows benötigt werden. Alle anderen Hintergrundanwendungen können Sie gefahrlos beenden.

3. Das Fenster wird jetzt geschlossen und der Task ist beendet. Wiederholen Sie obige Schritte, um alle anderen Hintergrundanwendungen (bis auf „Explorer" und „Systray") zu beenden.

Windows 2000/XP Professional

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt.

2. Klicken Sie auf „Task-Manager", um den Windows-Task-Manager zu öffnen. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen", klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".

Hinweis: Abhängig von Ihren Systemeinstellungen kann es vorkommen, dass bei einem Druck auf STRG, ALT und ENTF nicht das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt wird, sondern sofort der Windows-Task-Manager erscheint.

Windows XP Home

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird der Windows-Task-Manager angezeigt.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen", klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".

Bevor Sie die Hotline anrufen

Wenn Sie anrufen möchten, sollten Sie sich an Ihren PC setzen und die folgenden Informationen bereithalten (siehe Abschnitt „Überprüfen der Systemkonfiguration"). Bereiten Sie bitte auch Notizmaterial vor.

- PC-Marke und -Modell
- Prozessortyp
- Betriebssystem inklusive Versionsnummer (z. B. Windows® 98;Windows® Me)
- RAM (Arbeitsspeicher)
- Informationen über Grafik- und Soundkarte und Treiber

ERSTE SCHRITTE

DIE README-DATEI

Auf der *RollerCoaster Tycoon*® *3*-CD-ROM befindet sich eine ReadMe-Datei, in der die Lizenzvereinbarung und aktualisierte Informationen zum Spiel eingesehen werden können. Wir empfehlen Ihnen, sich diese Datei anzusehen, damit Sie die Änderungen kennen, die nach Druck dieses Handbuchs noch vorgenommen wurden.

Um die Datei anzeigen zu können, doppelklicken Sie im Verzeichnis *RollerCoaster Tycoon*® *3* auf Ihrer Festplatte darauf (normalerweise C:\Programme\Atari\RollerCoaster Tycoon 3). Sie können ebenfalls die ReadMe-Datei aufrufen, indem Sie zuerst auf die Start-Schaltfläche der Windows®-Taskleiste klicken und dann nacheinander „Programme", „Atari", „RollerCoaster Tycoon 3" und zum Schluss die ReadMe-Datei auswählen.

SETUP UND INSTALLATION

1. Starten Sie Windows® 98/Me/2000/XP.
2. Legen Sie die *RollerCoaster Tycoon*® *3*-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn die Option „AutoPlay" aktiviert ist, sollte der Titelbildschirm von *RollerCoaster Tycoon*® *3* angezeigt werden. Wenn „AutoPlay" nicht aktiviert ist oder die Installation nicht automatisch startet, klicken Sie auf die Start-Schaltfläche der Windows®-Taskleiste und dann auf „Ausführen". Geben Sie D:\Autorun.exe ein, und klicken Sie dann auf „OK". **Hinweis:** Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk einem anderen Buchstaben als „D" zugewiesen ist, verwenden Sie diesen entsprechend.
4. Klicken Sie auf dem Startbildschirm von *RollerCoaster Tycoon*® *3* auf die Schaltfläche RCT3 installieren, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation der *RollerCoaster Tycoon*® *3*-CD-ROM abzuschließen.
5. Nachdem Sie das Spiel installiert haben, sollten Sie unbedingt daran denken, nach Updates Ausschau zu halten. Legen Sie die Spiel-CD-ROM erneut in das CD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie auf die Updates-Schaltfläche auf dem Titelbildschirm.
6. Nachdem *RollerCoaster Tycoon*® *3* installiert wurde, können Sie das Spiel entweder vom Startbildschirm aus aufrufen, indem Sie auf RCT3 spielen klicken, oder indem Sie auf die Start-Schaltfläche klicken und dann auf **Programme > Atari > RollerCoaster Tycoon® 3 > RollerCoaster Tycoon™ 3** spielen (XP-Nutzer klicken auf die Start-Schaltfläche und dann auf **Alle Programme > Atari > RollerCoaster Tycoon® 3 > RollerCoaster Tycoon™ 3 spielen**).
7. Neueste Informationen zum Spiel finden Sie unter: atari.com/rollercoastertycoon.

Hinweis: Die *RollerCoaster Tycoon*® *3*-CD-ROM muss sich im CD-ROM-Laufwerk befinden, damit Sie spielen können.

Installation von DirectX®

RollerCoaster Tycoon® 3 erfordert für einen einwandfreien Betrieb DirectX® 9.0 oder eine höhere Version. Falls DirectX® 9.0 oder eine höhere Version nicht auf Ihrem Rechner installiert ist, klicken Sie auf „Ja", um die DirectX® 9.0-Lizenzvereinbarung anzunehmen. Somit wird das Installationsprogramm von DirectX® 9.0 aufgerufen.

Microsoft Photo Story® 3

Mit Microsoft *Photo Story 3* für Windows können Sie mit Ihren Bildern lustige und spannende Videogeschichten erstellen. Mit *Photo Story 3* können Sie Ihre Bilder bearbeiten, ihnen u.a. Bewegungen, Effekte und Musik hinzufügen und sie als Videogeschichte speichern, die Sie und andere in einem Medienwiedergabeprogramm ansehen können, das die Wiedergabe von Windows Media® Video-Dateien (WMV) unterstützt (z. B. Windows Media Player 10).

Photo Story 3 ist bei *RollerCoaster Tycoon® 3* integriert, damit Sie die von Ihnen in *RollerCoaster Tycoon® 3* gemachten Screenshots und Besucherfotos gemeinsam mit Ihren Freunden und Familienmitgliedern auf lustige und spannende Weise ansehen können.

Bei der Installation von *RollerCoaster Tycoon 3* fragt Sie das Setup-Programm, ob Sie auch *Photo Story 3* installieren möchten. Ist dies der Fall, klicken Sie auf „OK" und befolgen die Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls *Photo Story 3* für Windows bereits auf Ihrem Rechner installiert ist oder Ihr Computer nicht das Betriebssystem Microsoft Windows XP benutzt, überspringt das Setup-Programm diesen Schritt.

HINWEIS: Um Microsoft *Photo Story 3* für Windows zu installieren, muss Ihr Rechner das Betriebssystem Microsoft Windows XP benutzen und Windows Media Player 10 installiert haben. Eine vollständige Liste mit Systemvoraussetzungen finden Sie auf der Website von Microsoft *Photo Story 3* für Windows (**http://www.microsoft.com/photostory**).

Wenn Sie *Photo Story 3* bei der ersten Installation von *RollerCoaster Tycoon 3* nicht installieren möchten, können Sie *Photo Story 3* zu einem späteren Zeitpunkt folgendermaßen installieren:

Klicken Sie auf dem Startbildschirm von *RollerCoaster Tycoon® 3* auf die Schaltfläche *Photo Story 3* installieren.

Legen Sie die *RollerCoaster Tycoon® 3*-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Suchen Sie im Windows Explorer den Ordner *Photo Story 3* für Windows auf der Spiel-CD–ROM, und doppelklicken Sie dann auf die *Photo Story 3*-Setup-Datei mit dem Namen „PStory.msi", um mit der Installation von *Photo Story 3* zu beginnen.

Ausführliche Informationen zur Nutzung von *Photo Story 3* finden Sie in der Hilfe von *Photo Story 3* für Windows.

EINLEITUNG

Willkommen bei *RollerCoaster Tycoon 3*, der dritten Ausgabe des großartigsten Tycoon-Spiels der Welt. *RollerCoaster Tycoon® 3* ist komplett neu und wurde umgestaltet, um dieser Reihe völlig neue Dimensionen zu eröffnen. Mit unglaublichen 3D-Grafiken und der exklusiven neuen Coaster Cam™ können Sie nun Ihren Park von jedem Winkel und von jeder von Ihnen gebauten Bahn aus sehen. Von der Straße bis hin zum Miniaturluftschiff – Ihr Park pulsiert mit so viel Spaß und Spannung wie nie zuvor.

Wer *RollerCoaster Tycoon®* oder *RollerCoaster Tycoon® 2* kennt, wird auch hier nicht enttäuscht: Alle Features, die diese Spiele zu solch einem genialen Zeitvertreib gemacht haben, bilden auch die Grundlage von *RollerCoaster Tycoon 3* – einschließlich Bahnbau, Parkerstellung, Händlermanagement, Personalüberwachung, Szenariodesign, Bahnaustausch und mehr.

Wir haben *RollerCoaster Tycoon® 3* zudem so entworfen, dass es auch neuen Spielern gefällt. Man kann *RollerCoaster Tycoon® 3* nun noch mehr nach seinen eigenen Vorstellungen spielen und zum Beispiel mal schnell ein paar Bahnen und Geschäfte aufstellen, um zu sehen, wie die Besucher reagieren, Preise und Löhne verwalten, an der Landschafts- und Parkgestaltung herumtüfteln oder die unglaublichsten Achterbahnen bauen und fahren, die man sich vorstellen kann. Sie können sich auf die folgenden Features im Spiel freuen:

3D-Kamerasteuerungen

Flüssige Kamerabewegungen, uneingeschränkte Zoom-Kontrolle und 4 voreingestellte Kamerasteuerungssätze lassen Sie Ihren Park von praktisch jedem denkbaren Punkt aus sehen – von einer Weitwinkelansicht des gesamten Parks bis hin zu extremen Tele-Einstellungen, mit denen Sie den Gesichtsausdruck einzelner Personen sehen können.

Fahren Sie mit – CoasterCam™

Mit der neuen CoasterCam™ können Sie auf jeder Bahn und Strecke in Ihrem Vergnügungspark fahren. Erleben Sie direkt die Beschleunigungskräfte von Schleifen, Spiralen und Turmstürzen, die einem den Magen umdrehen und die Wirbelsäule aushängen und bei denen Sie sich am Sitz festklammern werden, falls Sie nicht schon in Ohnmacht gefallen sind ... Sie können natürlich auch ganz gemütlich per Einschienenbahn oder Sessellift durch den Park fahren - oder möchten Sie vielleicht doch lieber ein Karussell oder Riesenrad besteigen?

Völlig neue Personen

Die in *RollerCoaster Tycoon®* auftauchenden Personen (Parkbesucher und Angestellte) gibt es nun in vielen Formen, Farben und Größen. Sie zeigen nun auch Gruppenverhalten, z. B. als Familie, Paar oder Freundeskreis. Und manchmal kommt auch ein VIP vorbei, um die Fans zu beeindrucken. Mit dem neuen Personendesigner kann sogar das Aussehen der Personen angepasst werden.

Hinweis: Die Personen verhalten sich anders als in den vorigen RCT-Spielen. Nähere Informationen zum Verhalten der Personen finden Sie im Abschnitt FAQ der ReadMe-Datei.

Tag und Nacht

Vieles sieht anders aus, wenn die Nacht kommt – die Sterne erscheinen, die Lichter gehen an und Bahnen wirken erschreckend. Nachts muss der Park für Teenager ansprechend sein, aber am Tag müssen sich Familien darin wohlfühlen können. Die Herausforderung liegt darin, eine gesunde Balance zu finden.

Verbesserter Bahnbau und Spielsteuerung

RollerCoaster Tycoon® 3 verfügt über neue benutzerfreundliche Features, wie z. B. eine automatische Bahnfertigstellung und verbesserte Spielsteuerung einschließlich einer neuen Schalttafeloberfläche zum Optimieren der verfügbaren Informationen, während eine ungehinderte Sicht auf den Vergnügungspark beibehalten wird.

Fireworks MixMaster™

Ziehen Sie Ihre Besucher mit einer tollen Feuerwerkshow in den Bann. Und dabei ist nicht von irgendeiner Vorstellung die Rede, sondern von einer, die den neuen Fireworks MixMaster™ verwendet, ein benutzerfreundliches Bearbeitungswerkzeug zum Choreographieren atemberaubender pyrotechnischer Wunder, die zu Ihrer eigenen Musiksammlung passen.

PhotoStory 3 und Fotostellen

Sie können nun Fotostellen überall in Ihrem Park in der Nähe Ihrer Lieblingsszenerien platzieren, damit die Besucher anhalten und für den Gruppenführer posieren können, der einen Schnappschuss macht. Wenn Sie im Personendesigner eine Gruppe kreiert haben, werden deren Schnappschüsse im Ordner „Eigene Bilder" gespeichert, der sich im Ordner „Eigene Dateien" befindet. Sie können dann mit *Photo Story 3* (im *RollerCoaster Tycoon® 3*-Pack enthalten) eine Multimedia-Präsentation erstellen.

(Ausführliche Informationen zur Nutzung von *Photo Story 3* finden Sie in der Hilfe von *Photo Story 3* für Windows.)

Bahnen von RCT und RCT2

RollerCoaster Tycoon® 3 ist mit den benutzererstellten Bahnen aus *RollerCoaster Tycoon®* und *RollerCoaster Tycoon® 2* abwärtskompatibel. D. h. jede Bahn, die Sie in den vorherigen Spielen gebaut haben, kann auch in Ihre neuen Parks geladen und dort verwendet werden. Sie müssen sich nicht mehr länger vorstellen, wie es wäre, einmal selbst auf den von Ihnen kreierten Lieblingsbahnen zu fahren.

Hinweis: Aufgrund der Unterschiede zwischen der 2D-Darstellung und der 3D-Konstruktion funktionieren manche Bahnen unter Umständen nicht ordnungsgemäß.

Fünf Themenkategorien

Sie können Ihren Vergnügungspark mit fünf verschiedenen und umfassenden Themen ausstatten:

Generisch – Für alle Vergnügungsparkanforderungen.

Gruselig – Jagen Sie Ihren Parkbesuchern ordentlich Angst ein.

Sci-Fi – Inspirieren Sie Ihre Besucher mit Visionen von der Zukunft.

Western – Bringen Sie Ihre Besucher ins frühe amerikanische Grenzland.

Abenteuer – Geben Sie Ihren Besuchern einen Eindruck von arabischen Nächten oder karibischen Eskapaden.

Schwierigkeitsgrade

In den vorherigen Versionen von *RollerCoaster Tycoon®* gab es einfache, mittelschwere und schwierige Szenarios. Bei *RollerCoaster Tycoon® 3* können Sie alle Szenarios auf drei Schwierigkeitsstufen spielen: „Anfänger", „Unternehmer" und „Tycoon". Wenn Sie mit *RollerCoaster Tycoon 3* beginnen, steht Ihnen zunächst nur ein Drittel aller Szenarios zur Verfügung. Der Rest ist gesperrt und wird freigeschaltet, nachdem Sie Szenarios auf Anfängerstufe durchgespielt haben.

Sandkasten

Pfeifen Sie auf unternehmerische Vorsicht und werfen Sie alle Einschränkungen des herkömmlichen Szenariospiels über Bord. Nun können Sie die tollsten Vergnügungsparks bauen, ohne sich Gedanken um Geld, Zeit oder andere Einschränkungen machen zu müssen. Experimentieren Sie nach Herzenslust mit allen möglichen Spielaspekten.

GEBRAUCH DIESES HANDBUCHS

Bei der ganzen Freiheit und Flexibilität, die es in *RollerCoaster Tycoon® 3* gibt, kommt es auch zu mehr Komplexität. Die Oberfläche des Spiels wurde so konzipiert, dass man problemlos darin navigieren kann, sobald man sich an sie gewöhnt hat, aber es gibt vieles zu beachten. Aus diesem Grund wurde dieses Handbuch in zwei Bereiche eingeteilt.

Der erste Teil, „Menü- und Oberflächenreferenz" (Seite 9-55), liefert eine gründliche Erläuterung von jedem Menü und Fenster, auf das Sie im Spiel stoßen. Der zweite Teil, „Anleitung für Tycoons" (Seite 56-75), liefert Hinweise und Tipps, wie man in so gut wie jedem Bereich des Spiels Erfolg hat.

Es wird zudem empfohlen, die Tutorials im Spiel zu nutzen, die schrittweise animierte Anleitungen darüber enthalten, wie man eine Karriere in *RollerCoaster Tycoon® 3* beginnt.

Ein Interview mit John Wardley, der "im wahren Leben" Achterbahnen entwirft, durchzieht übrigens das gesamte Handbuch. Nähere Informationen über John Wardley und seine Kreationen erhalten Sie unter **www.john-wardley.demon.co.uk**.

MENÜ- UND OBERFLÄCHENREFERENZ

STARTBILDSCHIRM

Der Startbildschirm wird angezeigt, wenn die *RollerCoaster Tycoon® 3*-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt wird. Sie können den Startbildschirm auch aufrufen, indem Sie auf das Programm „Autorun.exe“ doppelklicken, das sich auf der Spiel-CD-ROM befindet.



INSTALLATIONSANLEITUNG LESEN – Öffnet die Installationsanleitung, die Anweisungen zur Spielinstallation enthält (nach Installation des Spiels wird dies durch die Schaltfläche RCT3 SPIELEN ersetzt).

INSTALLIEREN – Installiert das CD-ROM-Spiel *RollerCoaster Tycoon® 3* (nach Installation des Spiels wird dies durch die Schaltfläche DEINSTALLIEREN ersetzt).

README ÖFFNEN – Ruft die README-Datei auf.

SPIELHANDBUCH – Öffnet die PDF-Version dieses Spielhandbuchs. Falls Acrobat Reader nicht auf Ihrem Rechner installiert ist, werden Sie zu dessen Installation aufgefordert.

ACROBAT READER – Installiert Adobe® Acrobat Reader Version 5.0.5. (Falls Acrobat Reader 5.0.5 oder eine neuere Version bereits installiert ist, wird diese Schaltfläche ausgeblendet).

***PHOTO STORY 3* –** Installiert Microsoft *Photo Story 3* für Windows. (Falls *Photo Story 3* bereits installiert ist, wird diese Schaltfläche durch eine mit der Aufschrift *PHOTO STORY 3* AUSFÜHREN ersetzt.)

HINWEIS: Falls Sie ein anderes Betriebssystem als Microsoft Windows XP verwenden, wird diese Schaltfläche ausgeblendet.

AUF UPDATES – Prüft im Internet, ob Patches oder andere Updates verfügbar sind; ist dies der Fall, werden Sie zum Herunterladen und Installieren des Update aufgefordert. Um dieses Feature nutzen zu können, ist eine Internetverbindung erforderlich. Sie benötigen also einen (separat erhältlichen) Internetaccount. (Falls das Spiel nicht installiert ist, wird diese Schaltfläche ausgeblendet.)

RCT-WEBSITE – Öffnet die *RollerCoaster Tycoon®*-Website in Ihrem Web-Browser.

STEUERUNG

MAUSSTEUERUNG

Kamerabewegung – Normal

STEUERUNG	AKTION
Rechte Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen	Kamerafahrt
Mausrad	Heran-/Wegzoomen
Mausrad gedrückt halten + Maus von Seite zu Seite bewegen	Kamera drehen
Rechte Maustaste + linke Maustaste gedrückt halten + Maus von Seite zu Seite bewegen	Kamera drehen
Mausrad gedrückt halten und Maus vorwärts/rückwärts bewegen	Kamera kippen
Rechte Maustaste + linke Maustaste gedrückt halten + Maus vorwärts/rückwärts bewegen	Kamera kippen

Kamerabewegung – Freisicht

STEUERUNG	AKTION
Rechte Maustaste gedrückt halten + Maus von Seite zu Seite bewegen	Kamera um Kameraposition drehen
Rechte Maustaste gedrückt halten + Maus vorwärts/rückwärts bewegen	Kamera über Kameraposition hoch/herunterkippen
Mausrad gedrückt halten + Maus von Seite zu Seite bewegen	Kamerafahrt
Rechte Maustaste + linke Maustaste gedrückt halten + Maus von Seite zu Seite bewegen	Kamerafahrt
Mausrad gedrückt halten + Maus vorwärts/rückwärts bewegen	Heran-/Wegzoomen
Rechte Maustaste + linke Maustaste gedrückt halten + Maus vorwärts/rückwärts bewegen	Heran-/Wegzoomen

Kamerabewegung – Isometrische Ansicht

STEUERUNG	AKTION
Rechte Maustaste gedrückt halten + Maus bewegen	Kamerafahrt
Mausrad	Heran-/Wegzoomen
Mausrad gedrückt halten + Maus bewegen	Kamera um 90° nach rechts/links drehen
Rechte Maustaste + linke Maustaste gedrückt halten + Maus bewegen	Kamera um 90° nach rechts/links drehen

Tastatursteuerung

Kamerabewegung

STEUERUNG	AKTION
STRG + C	CoasterCam™ EIN-/AUSSCHALTEN
A	Nach links schwenken
D	Nach rechts schwenken
W	Nach vorne schwenken
S	Nach hinten schwenken
Q	Nach links drehen
E	Nach rechts drehen
R	Kamera zurücksetzen
Pos 1	Hochkippen
Ende	Herunterkippen
Bild auf	Heranzoomen
Bild ab	Wegzoomen
Umschalttaste (beim Platzieren eines Objekts)	Erhöht oder verringert die Höhe des Objekts durch Bewegung mit der Maus
Strg (beim Platzieren eines Objekts)	Modifiziert das Land um ein Objekt herum durch Bewegung mit der Maus
Alt (beim Platzieren eines Objekts)	Schneidet das Land um ein Objekt herum durch Bewegung mit der Maus ab

Isometrische Ansichtssteuerung

STEUERUNG	AKTION
Eingabetaste	Isometrische Ansicht um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen
Umschalttaste + Eingabetaste	Isometrische Ansicht um 90° im Uhrzeigersinn drehen

Verschiedenes

STEUERUNG	AKTION
Esc	Gegenwärtige Aktion abbrechen
Umschalttaste + P	Screenshot anfertigen (Datei wird im Verzeichnis „Eigene Bilder“ gespeichert)
Umschalttaste + L	„Zeigerlicht“ EIN-/AUSSCHALTEN
Y (beim Platzieren eines Objekts)	Objekt um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen

SPEICHERN UND LADEN



Sie können Ihren Spielstand jederzeit speichern, indem Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN (unter „Werkzeug" und „Optionen") klicken. Wenn das Dialogfeld SPEICHERN angezeigt wird, bestätigen Sie den Speichernamen Ihres Spielstandes und klicken auf die Schaltfläche SPEICHERN.



Ein zuvor gespeicherter Spielstand kann vom Karrierebildschirm aus geladen werden, indem Sie auf eine Szenarioschaltfläche und dann auf LADEN klicken. Wenn das Dialogfeld LADEN angezeigt wird, wählen Sie einen Spielstand aus der Liste aus und klicken dann auf die Schaltfläche LADEN. Um einen gespeicherten Spielstand während des Spiels zu laden, klicken Sie auf die Schaltfläche LADEN (unter „Dateien" und „Einstellungen") und befolgen die gleichen Schritte.

HAUPTMENÜ

Spielen

Spielen Sie die Sandkasten- oder Karriere-Variante (klassischer szenariobasierter Spielablauf), ein eigenes (von Ihnen hinzugefügtes) Szenario oder starten Sie eines der Tutorial-Szenarios.

Werkzeug

Hiermit erhalten Sie Zugriff auf den Personendesigner, Szenario-Editor, Gebäudedesigner und Bahndesigner.

Optionen

Anpassen verschiedener Spieloptionen und -einstellungen. Sie können das Spieloptionen-Fenster auch während des Spielverlaufs aufrufen.

Beenden

Beenden von *RollerCoaster Tycoon 3*.

SPIELEN-MENÜ

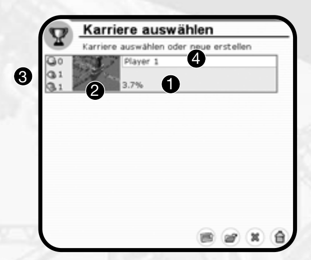


Tutorial-Modus

Hier erhalten Sie Zugriff auf Lektionsszenarios, bei denen Sie die verschiedenen Features kennen lernen können, bevor Sie in einem Szenario darauf stoßen.

Karrieremodus

Der klassische *RollerCoaster Tycoon*®-Spielablauf, bei dem Sie die Herausforderungen der Szenarios angehen.



1. **Gespeichertes Profil –** Ein ausgewähltes Profil wird mit einem blauen Umriss hervorgehoben.
2. **Miniaturansicht –** Hiermit erhalten Sie einen kleinen Einblick in den Park des ausgewählten Profils.
3. **Szenariofortschritt –** Zeigt die Anzahl der Szenarios, die bei der jeweiligen Schwierigkeitsstufe absolviert wurden.
4. **Profilname –** Klicken Sie darauf, um ihn zu bearbeiten.
5. **Spielfortschritt –** Prozentsatz davon, wie viel vom gesamten Spiel absolviert wurde.
6. **Neue Karriere erstellen –** Erstellen einer neuen Karriere.
7. **Karriere laden –** Laden der ausgewählten Karriere.
8. **Zurück zum vorherigen Menü.**
9. **Profil löschen –** Das ausgewählte Profil löschen (kann nicht rückgängig gemacht werden).

Sandkasten

Laden oder Starten eines neuen Spiels im Sandkastenmodus, bei dem Sie ohne Zeit- oder Geldbeschränkungen spielen können.

Eigenes Szenario

Hier müssen Sie Ihre Parkbaufertigkeiten bei von anderen Benutzern erstellen Szenarios (oder sogar bei Ihren eigenen) unter Beweis stellen.

WERKZEUG-BILDSCHIRM



Personendesigner
Ermöglicht Ihnen, Personen anzupassen und Gruppen zu erstellen (z. B. Paare, Familien oder kleine Freundeskreise).

Szenario-Editor
Erstellen Sie Ihre eigenen Szenarios, die Sie mit Ihren Freunden und anderen Spielern austauschen können.

Gebäudedesigner
Bauen Sie Aufsehen erregende Burgen, Paläste, Villen und vieles mehr mit dem Gebäudedesigner-Werkzeug, und verwenden Sie sie dann in Ihren Parks.

Bahndesigner
Entwerfen Sie in aller Ruhe Ihre ultimative Bahn. Jede von Ihnen kreierte Bahn kann Ihrem Spiel hinzugefügt oder anderen Spielern zur Verfügung gestellt werden.

OPTIONEN





Spieleinstellungen

- **Währung –** Wählen Sie Ihre bevorzugte Währung aus.
- **Distanz und Geschwindigkeit –** Wählen Sie zwischen metrischen Angaben (Kilometer, Meter und Kilogramm) oder englischen (Meilen, Fuß und Gallonen).
- **Temperatur –** Wählen Sie zwischen Celsius oder Fahrenheit.
- **Spiellautstärke –** Mit dem Schieberegler wird die Lautstärke der Klänge im Spiel reguliert.
- **Musiklautstärke –** Mit dem Schieberegler wird die Lautstärke der Musik im Spiel reguliert.
- **GUI-Lautstärke –** Mit dem Schieberegler wird die Lautstärke der Klicks und anderer Spielsystemklänge reguliert.
- **Musik importieren –** Ermöglicht Ihnen, Ihre .mp3-, .WMA- und .wav-Dateien als Hintergrundmusik für Fahrten und Feuerwerkshows zu verwenden. Erstellen Sie dazu im Ordner „Eigene Musik“ (im Ordner „Eigene Dateien“ Ihres PCs) einen Ordner, dem Sie den Namen „RCT3“ geben und in dem Sie Ihre Lieblingsmusikdateien ablegen. Wenn Sie im Kontrollfenster der Attraktion auf das Songauswahlfeld klicken, durchsucht das Spiel den Ordner „RCT3“ und fügt Ihre Musikdateien der Liste von Songs hinzu, die einer Bahn zugewiesen werden können.



Tastaturzuweisungen – Klicken Sie auf eine Tastaturzuweisung, und geben Sie eine neue Taste ein, um diese Einstellung zu ändern.



Grafikeinstellungen (**Hinweis:** Wenn Sie *RollerCoaster Tycoon® 3* zum ersten Mal ausführen, werden die Grafikeinstellungen automatisch für eine optimale Performance auf Ihrem PC festgelegt. Natürlich steht es Ihnen frei, sie zu ändern, aber bedenken Sie dabei, dass wenn Sie mit höheren Grafikeinstellungen experimentieren, diese die Performance einiger Computer beeinträchtigen können. Daher gilt: Nutzung auf eigene Gefahr.)

- **Bildschirmauflösung -** Klicken Sie auf diese Dropdown-Liste, um eine der vier vom Spiel unterstützten Bildschirmauflösungen auszuwählen.
- **Kantenglättungs-Qualität -** Öffnen Sie diese Dropdown-Liste, um einen Kantenglättungs-Level zu wählen.
- **32-Bit-Farben -** Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Grafiken farbenreicher dargestellt.
- **Vollbild -** Wenn diese Option ausgewählt ist, wird das Spiel als Vollbild angezeigt.
- **Detailgrad und Entfernung für Details –** Stellen Sie mit dem Schieberegler den Detailgrad ein, der bei der Darstellung verwendet wird, sowie die maximale Entfernung, in der die aufgeführten Objekte noch dargestellt werden sollen.
- **Übergang –** Ist diese Option ausgewählt, werden verschiedene Überblendungstechniken (z. B. Schattenübergänge und Texturübergänge) bei der Darstellung Ihres Parks auf eine optisch ansprechende Weise angewandt.
- **Texturen komprimieren –** Wenn diese Option ausgewählt ist, werden die Texturen komprimiert, um Speicherplatz zu sparen. Der daraus resultierende Qualitätsverlust bezüglich der Texturdarstellung ist kaum wahrzunehmen.
- **Texturen –** Mit diesem Schieberegler wird der Höchstdetailgrad für die Texturdarstellung eingestellt.
- **Geometrie-Impostor-Abstand -** Diese Option regelt die Entfernung, in der sich manche 3D-Objekte von der Kamera befinden können, bevor sie durch 2D-Grafiken ersetzt werden.
- **Szenerietransparenz –** Dieser Regler bestimmt den Transparenzgrad, wenn die Optionen „Szenerie anzeigen", „Personen anzeigen" oder „Bahnstützen anzeigen" deaktiviert sind (s. Markierungsschaltflächen auf Seite 25).
- **Glanz -** Wenn diese Option ausgewählt ist, benutzt das Spiel fortgeschrittene Funktionen (sofern vorhanden) Ihrer Grafikkarte, um manche Objekte mit einem Glanzeffekt zu versehen. Diese Funktion ist nicht auf allen Grafikkarten verfügbar.
- **Aggressive Z-Neigung -** Wenn diese Option ausgewählt ist, benutzt das Spiel fortgeschrittene Funktionen (sofern vorhanden) Ihrer Grafikkarte, um etwaiges Flackern zu verringern. Nutzung auf eigene Gefahr!
- **Grafikdetail-Schaltfläche (Schaltfläche mit werkzeugförmigem Symbol) -** Klicken Sie auf dieses Symbol, damit das Spiel Ihre Hardware automatisch erkennt und die für Ihr System optimalen Grafikeinstellungen festlegt.



Kameraeinstellungen – Ermöglicht Ihnen einzustellen, wie sich die Spielkamera sowie die von Besuchern und auf den Bahnen verwendeten Kameras verhalten.

- **Alle Fotos zulassen –** Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die von Ihnen erstellte Personengruppe Fotos von den einzelnen Mitgliedern anfertigen und sie speichern. Sie finden sie im Ordner „Eigene Bilder" (im Ordner „Eigene Dateien" Ihres PCs).
- **Fotos an Fotostellen erlauben –** Ist diese Option ausgewählt, macht Ihre Personengruppe Fotos von den einzelnen Mitgliedern an den Orten, an denen Sie Fotostellen-Objekte eingerichtet haben. Die Bilder werden im Ordner „Eigene Bilder" (im Ordner „Eigene Dateien" Ihres PCs) gespeichert.

- **Rollercoaster-Kamerafotos erlauben –** Wenn diese Option ausgewählt ist, werden an Achterbahnkamerapunkten Bilder von Ihrer Besucherfamilie angefertigt und im Ordner „Eigene Bilder“ (im Ordner „Eigene Dateien“ Ihres PCs) gespeichert.
- **Auto-Rollen –** Wenn diese Option ausgewählt ist, wird der Bildschirm weitergeschoben, wenn der Zeiger die Bildschirmkante berührt.
- **Kontrollmodus –** Eine Dropdown-Liste, in der Sie die folgenden Kameramodi und -einstellungen auswählen können:

1. Normal - Diese Standardkameraeinstellung bietet Benutzerkomfort und Flexibilität.

2. Fortgeschritten – Eine Alternative zur normalen Einstellung mit etwas anderen Schaltflächenzuweisungen.

Kamerasteuerung – Eine Einstellung von 0, 1 oder 2 ändert die Maustasten, welche die Kamerabewegungen bestimmen.

Szenerie ignorieren – Wenn diese Option ausgewählt ist, dreht sich die Kamera um einen Punkt auf dem Boden; ist sie deaktiviert, dreht sich die Kamera um einen Punkt in der Szenerie.

Fokus auf Bildschirmmitte – Wenn diese Option ausgewählt ist, dreht sich die Kamera um einen Punkt in der Mitte des Bildschirms; ist sie deaktiviert, dreht sich die Kamera um die Position des Mauszeigers.

3. Freisicht

Flugempfindlichkeit – Bei dieser Einstellung wird bestimmt, wie die Kamera auf Mausbewegungen reagiert; je höher die Zahl ist, um so empfindlicher reagiert die Kamera auf Mausbewegungen.

4. Isometrisch – Schränkt die Kamerabewegungen auf 90°-Winkel ein (nützlich für Veterane von RCT2, die *RollerCoaster Tycoon® 3* auf gleiche Weise erleben möchten).

Isometrische Rotationsempfindlichkeit – Bei dieser Einstellung wird bestimmt, wie sich die Kamera bei Mausbewegungen im isometrischen Modus bewegt; je höher die Zahl ist, um so empfindlicher reagiert die Kamera.



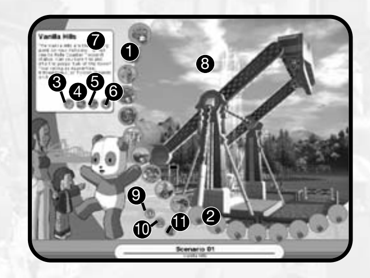
Szenerie-Einstellungen

- **3D-Bäume und -Pflanzen –** Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Bäume und Pflanzen mittels 3D-Modellen dargestellt. Bei Deaktivierung dieser Einstellung werden die Bäume und Pflanzen als 2D-Sprites angezeigt.
- **Einfache Terraintexturen –** Ist diese Option ausgewählt, verwendet das Spiel detailärmere Texturen für das Terrain, um Speicherplatz zu sparen.
- **Reflektierendes Wasser* –** Bei Aktivierung dieser Option reflektiert das Wasser die unmittelbare Umgebung.
- **Hintergrund reflektieren* –** Bei Aktivierung dieser Option reflektiert das Wasser den Hintergrund.

- **Terrain reflektieren* –** Wird diese Option ausgewählt, reflektiert das Wasser das unmittelbare Terrain.
- **Szenerie reflektieren* –** Wenn diese Option ausgewählt ist, reflektiert das Wasser die unmittelbare Szenerie.
- **Menschen reflektieren* –** Bei Auswahl dieser Option reflektiert das Wasser umstehende Personen.
- **Wolken –** Hiermit werden Wolken am Himmel dargestellt.
- **Hintergrund –** Aktivieren Sie diese Option, wird ein Hintergrund weit jenseits der Grenzen des Vergnügungsparks angezeigt.

* Ist beim Spielen von *RollerCoaster Tycoon® 3* mit einigen weniger leistungsfähigen Grafikkarten möglicherweise nicht vorhanden.

KARRIEREMENÜ



1. **Freigeschaltete Szenarios**
2. **Gesperrte Szenarios**
3. **Spiel starten -** Ausgewähltes Szenario von vorne beginnen.
4. **Mit zuletzt gespeichertem Spiel weiter -** Zuletzt gespeicherten Spielstand dieses Szenarios laden.
5. **Spiel laden -** Einen zuvor gespeicherten Spielstand dieses Szenarios laden.
6. **Spiel speichern -** Aktuelles Spiel speichern.
7. **Szenariobeschreibung**
8. **Screenshot von ausgewähltem Szenario**
9. **Zum Spiel zurück -** Aktuelles Spiel fortsetzen.
10. **Zurück zum Hauptmenü**
11. **Spiel beenden -** RCT3 beenden und zu Windows zurückkehren.

WICHTIGE OBERFLÄCHENELEMENTE



Sie können jedes Objekt im Park verwalten (Läden, Bahnen, Personen oder Szenerien), indem Sie darauf klicken. Dadurch wird das Kontrollfenster des Objekts angezeigt, in dem Sie Statistiken ansehen und Einstellungen vornehmen können. Wenn Sie ein Objekt im Park auswählen, wird sein Kontrollfenster in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Wenn Sie ein Objekt aus einer Liste wählen, um es im Park zu platzieren, wird dessen Konstruktionsfenster in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt.

Allgemein

Bei allen Kontrollfenstern zu finden:



1. **Schließen –** Schließt das Kontrollfenster und bricht eventuelle, gerade am Objekt durchgeführte Aktionen ab.
2. **Kamera –** Zentriert den Bildschirm auf das Objekt.
3. **Nahansicht –** Nahansicht vom Objekt; wenn Sie doppelklicken, wird die Ansicht entsprechend verschoben, damit das ausgewählte Objekt sich in der Mitte des Bildschirms befindet.
4. **Fenster verkleinern –** Verbirgt das Detailfenster.

Streckenbahn-Liste

Dieser Werkzeugkasten wird für alle Streckenbahnen (Achterbahnen, Transportbahnen, Wasserbahnen u.dgl.) verwendet.

Die Streckenbahn-Liste zeigt die verschiedenen Bahntypen, die Sie in Ihrem Park platzieren können. Doppelklicken Sie auf einen Bahntyp, um weitere Details anzuzeigen.



1. **Design kreieren –** Ermöglicht Ihnen den Bau einer selbstentworfenen Bahn mithilfe des Bahnbau-Werkzeugkastens.
2. **Gespeicherte Bahn kreieren –** Öffnet den Bahn-Browser, in dem Sie alle Bahnen einer bestimmten Kategorie zusammen mit ihrer Thematik sehen können.
3. **Alles erweitern / reduzieren -** Erweitert die Liste, so dass das Miniaturbild groß und mit allen Objektdetails dargestellt wird bzw. reduziert sie auf eine einfache Liste.
4. **Filtertyp -** Filtert die Liste, so dass sie nur die NICHT ausgeblendeten Kategorien anzeigt. Klicken Sie, um den Filter ein- bzw. auszustellen.

Attraktions-Liste

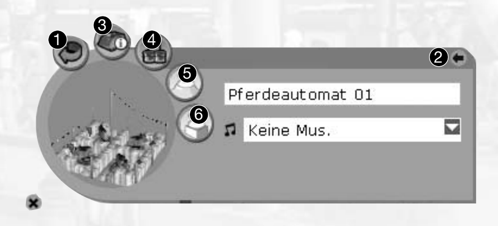
Dieser Werkzeugkasten wird für die Platzierung aller Läden, Einrichtungen und Bahnen ohne Strecken (einschließlich Kinderbahnen, aufregenden Fahrten und sanften Fahrten) verwendet.



1. **Objektplatzierung –** Klicken Sie darauf, um dieses Objekt mit dem Mauszeiger an die gewünschte Stelle im Park ziehen zu können.
2. **Themenkategorie –** Klicken Sie darauf, um die Liste mit dieser Kategorie zu filtern. Wenn das Symbol ausgeblendet ist, werden Objekte dieser Kategorie aus der Liste entfernt.

Laden-/Bahn-/Szenerie-Konstruktionsfenster

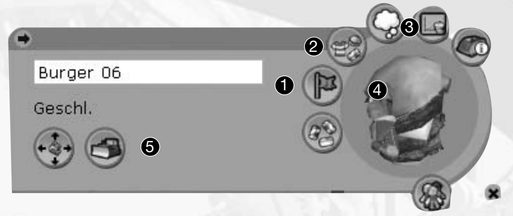
Bei Konstruktionsfenstern für Läden, Bahnen und Szenerien zu finden:



1. **Drehen –** Ausgewähltes Objekt um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen.
2. **Zusammenklappen –** Verbirgt den Detailteil des Kontrollfensters.
3. **Informationen –** Erweitert das Kontrollfenster, um Details und Einstellungen für das Objekt anzuzeigen.
4. **Farbe –** Zeigt die Farboptionen für das Objekt an.
5. **Land abflachen –** Wenn hierauf geklickt und ein Objekt im Park platziert wird, wird das Land um das Objekt herum abgeflacht.
6. **Land abschneiden –** Wenn hierauf geklickt und ein Objekt im Park platziert wird, wird das Land um das Objekt herum abgeschnitten.

Laden/Bahn-Kontrollfenster

Bei Kontrollfenstern für Läden und Bahnen zu finden:



1. **Offener Indikator –** Erlaubt Ihnen, die Attraktion zu öffnen oder schließen.
2. **Inventar –** Festlegen der Preise und (bei Läden) des Warenbestands.
3. **Statistik –** Anzeigen des Verkaufsverlaufs der Attraktion.
4. **Zoom –** Wenn das ausgewählte Objekt eine Bahn ist, kann man durch einen Doppelklick hierauf mit der Bahn fahren.
5. **Abreißen –** Löscht das ausgewählte Objekt und fügt den Verkaufswert Ihrem Geld hinzu.

Bahn-Kontrollfenster

Bei Kontrollfenstern für Bahnen zu finden:



1. **Zaun –** Wählen Sie die Zaunart für die Abgrenzung der Bahn aus.
2. **Eingang –** Wählen Sie die Eingangsart aus, die verwendet werden soll.
3. **Ausgang –** Wählen Sie die Ausgangsart aus, die verwendet werden soll.
4. **Startbedingung –** Stellen Sie ein, wann die Bahn den nächsten Zyklus startet.
5. **Testergebnisse –** Sehen Sie sich die Ergebnisse des Testlaufs der Bahn an.
6. **Bahnkamera -** Klicken, um mit dieser Bahn zu fahren.

Streckenbahn-Konstruktionsfenster

Bei Konstruktionsfenstern für Streckenbahnen zu finden:



1. **Konstruktionsoptionen –** Erweitert den Streckenoptionsteil des Objektkontrollfensters, damit Sie Streckenteile der Bahn bauen oder ändern können.
2. **Streckenteile –** Zeigt die Strecken an, die Sie als nächstes platzieren können.
3. **Lift –** Fügt den Kettenantrieb für den hervorgehobenen Streckenteil hinzu oder entfernt ihn.
4. **Lade-Station –** Schaltet um, ob eine Zusteigestation für den hervorgehobenen Streckenteil hinzugefügt wird oder nicht.
5. **Blockbremse –** Schaltet um, ob eine Blockbremse für den hervorgehobenen Streckenteil hinzugefügt wird oder nicht (für Bahnen mit mehr als einem Zug).
6. **Direktbremse –** Schaltet um, ob Direktbremsen für den hervorgehobenen Streckenteil hinzugefügt werden oder nicht (um die Geschwindigkeit der Züge einer Bahn zu verringern).
7. **Foto-Auslöser –** Schaltet um, ob ein Foto-Auslöser für den hervorgehobenen Streckenteil hinzugefügt wird oder nicht.
8. **Neigung –** Einstellen der Neigungsoptionen für den hervorgehobenen Streckenteil.
9. **Entfernen –** Entfernt den ausgewählten Streckenteil.
10. **Automatische Fertigstellung –** Platziert automatisch die restliche Strecke für die gerade bearbeitete Bahn. Nachdem für die automatische Fertigstellung eine Lösung vorgeschlagen wurde, klicken Sie erneut auf das Symbol, um die automatisch fertig gestellte Strecke anzunehmen; andernfalls klicken Sie auf ein anderes Streckenteil, um die automatisch fertig gestellte Strecke zu verwerfen.
11. **Höhenmarkierung -** Stellen Sie die Höhenmarkierung für diese Bahn durch Klicken an oder aus.
12. **Spezialstrecken -** Zeigt, welche Spezialstrecken als nächstes hinzugefügt werden können. Dies ändert sich je nach dem, welches Teil zuletzt platziert wurde.

Parkverwaltung-Kontrollfenster

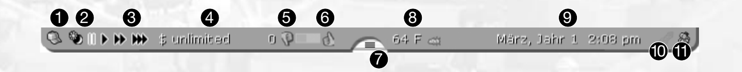
Bei Kontrollfenstern für Verwaltung zu finden:



1. **Fixieren –** Minimiert das aktuelle Fenster oder den aktuellen Werkzeugkasten, und fixiert es/ihn an den Bildschirmrand.
2. **Rollen –** Rollt die Liste nach oben und unten.
3. **Sortieren –** Sortiert die Liste nach ausgewählten Kriterien.
4. **Dropdown –** Zeigt eine Liste an.

SCHALTTAFEL

Die Schalttafel befindet sich am oberen Bildschirmrand und ermöglicht Ihnen einen schnellen Zugriff auf wichtige Informationen.



1. **Szenarioziele –** Wenn Sie hierauf klicken, werden das Szenario und die dort zu erreichenden Ziele aufgeführt. Die Ziele sind nach Schwierigkeitsgrad eingeteilt: Anfänger (leicht), Unternehmer (schwierig) und Tycoon (Experte).


Zeigt an, dass Sie auf Anfängerstufe spielen.

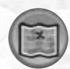

Zeigt an, dass Sie auf Unternehmerstufe spielen.


Zeigt an, dass Sie auf Tycoon-Stufe spielen.

Nachdem Sie alle Anfängerziele erreicht haben, ändert sich diese Anzeige in das Unternehmersymbol. Das Tycoon-Symbol ist zu sehen, wenn alle Unternehmerziele erreicht wurden.

Ein Häkchen neben einem Ziel zeigt an, dass Sie dieses erfüllt haben. Wenn ein VIP-Ziel aufgeführt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche Route einrichten, um Vorbereitungen für einen VIP-Besuch zu treffen. Im Abschnitt „Anleitung für Tycoons für VIP-Besuche " erhalten Sie Anleitungen, wie das Feature „Route einrichten" funktioniert.

2. **Tag/Nacht-Einstellungen –** Erlaubt Ihnen, die Tageszeit des Spiels auf „Tag", „Nacht" oder „Tag und Nacht" einzustellen. Somit können Sie Ihren Park für eine bestimmte Tageszeit bearbeiten (nur im Sandkastenmodus und Szenario-Editor vorhanden).
3. **Spielzeitgeschwindigkeit –** Bestimmen Sie, mit welcher Geschwindigkeit die Zeit im Spiel verstreicht: Pause, Normal, Schnell oder Hyperschnell.
4. **Geld –** Zeigt, wie viel Geld Sie derzeit zur Verfügung haben. Mit einem Doppelklick wird das Fenster „Finanzen" geöffnet.
5. **Besucherzahl –** Zeigt an, wie viele Besucher sich insgesamt in Ihrem Park befinden.
6. **Parkbewertung –** Zeigt, wie gut Ihr Park momentan bewertet wird. Mit einem Doppelklick wird das Fenster „Meinungen" geöffnet. Wenn Sie den Mauszeiger über das Symbol halten, wird eine numerische Bewertung angezeigt.
7. **Spielnachrichten-Fenster –** Hier werden wichtige Mitteilungen angezeigt. Sie können sogar auswählen, dass zusätzliche Nachrichten hier angezeigt werden (z. B. Gedanken verschiedener Personen). Mit einem Doppelklick wird die offene Liste geschlossen. Wenn Sie auf das Symbol neben einer Nachricht doppelklicken, wird die Kamera zum bei der Nachricht erwähnten Objekt verschoben. Wenn eine Nachricht die Fensterbreite überschreitet, halten Sie den Zeiger über die Nachricht, um den gesamten Text anzuzeigen.
8. **Wetter –** Zeigt die aktuelle Temperatur und Wetterbedingungen.
9. **Datum und Zeit –** Zeigt das aktuelle Datum und die Uhrzeit an. Halten Sie den Zeiger über Datum und Zeit, um den Wochentag anzuzeigen.
10. **Gruppenmarkierung umschalten –** Schaltet die Gruppenanzeige ein bzw. aus. Ist sie eingeschaltet, werden die von Ihnen mit dem Personendesigner erstellten Familien mit Sprechblasen versehen, in denen der Name der jeweiligen Person zu lesen ist.
11. **Feuerwerk-Kamera -** Wechselt zu der Kamera, die sich am besten für Feuerwerke eignet.



KARTEN

Zeigt verschiedene Miniaturkarten des Parks sowie Kontrollkästchen an, mit denen ein- bzw. ausgeblendet werden kann, wo sich bestimmte Objekt- und Personentypen befinden, wie der Besitzstatus von Land im und um den Park herum aussieht sowie die Typen verwendeter thematischer Elemente.



ANZEIGE-OPTIONEN

Diese Optionen ermöglichen Ihnen, verschiedene Terrainanzeigen und Parkszenerien ein- oder auszublenden, während Sie den Park aufbauen.



Terraingitter – Blendet ein Gitter ein bzw. aus, das die Terrainbeschaffenheit Kachel für Kachel darstellt.



Terrainkonturen – Blendet topografische Konturlinien ein bzw. aus. Der Höhenunterschied zwischen einer Konturlinie und der nächsten beträgt 2 Meter (vorausgesetzt, Sie haben die Einstellung „Metrisch" im Spieloptionsfenster ausgewählt) bzw. 2 Yards (bei der Einstellung „Englisch").



Personen – Blendet Personen ein bzw. aus.



Stützen – Blendet die Stützen für Bahnen und Gehwege ein bzw. aus.



Bahnhöhe – Blendet Markierungen ein bzw. aus, welche die Höhe Ihrer Bahnen darstellen.



Weghöhe – Blendet Markierungen ein bzw. aus, welche die Höhe Ihrer Wege darstellen.



Szenerie – Blendet Szenerie ein bzw. aus.

DATEIEN & OPTIONEN

Zum Laden oder Speichern von Spielen und für den Zugriff auf verschiedene Optionen und Einstellungen.



Infos – Zeigt das Info-Feld an, das die Versionsnummer, rechtliche Hinweise und Personen aufführt, die an der Erstellung des Spiels beteiligt waren.



Spieloptionen – Zeigt das Spieloptionen-Kontrollfenster an. Weitere Details hierzu unter „Spieloptionen" auf Seite 14.



Spiel speichern -– Speichern des aktuellen Spielfortschritts. Klicken Sie im Dialogfeld „Spiel speichern" auf das Spielnamensfeld, und geben Sie dort einen Namen Ihrer Wahl ein. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche „Speichern". Wenn der von Ihnen eingegebene Name der gleiche wie ein bereits gespeicherter ist, werden Sie gefragt, ob Sie den Spielstand überschreiben möchten.



Spiel laden -– Öffnet ein Dialogfeld zum Laden eines zuvor gespeicherten Spielstands.



Zurück zu Karrierebildschirm – Beendet das aktuelle Spiel und kehrt zum Karrierebildschirm zurück, wo Sie eines der anderen freigeschalteten Szenarios spielen können. Hinweis: Speichern Sie Ihr Spiel, bevor Sie zum Karrierebildschirm zurückkehren, da der Spielstand sonst verloren geht.



PARKVERWALTUNG

Mit dem Verwaltungswerkzeug haben Sie Zugriff auf die Finanz- und Personalverwaltung. Es gibt 7 Schaltflächen, die angezeigt werden, wenn Sie auf die Parkverwaltungsschaltfläche klicken.



Parkbetrieb



Personal



Forschung



Besucher



Finanzen



Ziele



Attraktionen

Parkbetrieb

Land und Status



1. **Parkname –** Der Name Ihres Vergnügungsparks; klicken Sie darauf, um ihn zu bearbeiten.
2. **Parkstatus –** Zeigt, ob der Park geöffnet oder geschlossen ist; klicken Sie darauf, um den Status zu ändern.
3. **Auf Parkeingang zentrieren –** Klicken Sie darauf, um die Ansicht zum Parkeingang zu verschieben.
4. **Parkeingang-Miniaturansicht –** Zeigt, wie Ihr Parkeingang aussieht.
5. **Eintrittspreis –** Zeigt den aktuellen Eintrittspreis; klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um ihn zu ändern. Bei einigen Szenarios kann der Eintrittspreis nicht angepasst werden.
6. **Landverwaltung –** Mit diesen Schaltflächen können Sie Land oder Baurechte für Land kaufen und verkaufen. Um etwas bauen oder Terrain formen zu können, muss das Land Ihnen gehören.

Baurechte können geleast werden, solange Sie nur Streckenteile darauf platzieren. Der Landeigentumsstatus wird durch die folgenden Gitter angezeigt:

- **Gitter mit blauem Umriss –** Land, das Ihnen gehört.
- **Land mit "Zu verkaufen"-Schildern –** Land, das Sie kaufen können.
- **Blau gestricheltes Gitter –** Land, für das Sie Baurechte haben.
- **Land mit "Sperr"-Schildern – L**and, für das Sie Baurechte leasen können.
- **Land ohne Gitter –** Land, das Sie nie erwerben können.
- **Durchgängig blaues Gitter –** Kann gekauft oder geleast werden, wenn Sie ein Szenarioziel erfüllt haben.



Land kaufen – Ziehen Sie den Mauszeiger über das Gitter mit dem blauen Umriss, um es zu kaufen. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche „Land kaufen".



Baunutzungsrechte – Ziehen Sie den Mauszeiger über das Gitter mit dem gelben Umriss, um es zu leasen. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche „Baunutzungsrechte".



Landauswahl-Pinselgröße – Die Größe des Pinsels zum Auswählen des Lands. Sie vergrößern die Pinselgröße, indem Sie den Mauszeiger über der Pinselgröße-Schaltfläche positionieren und mit der Maus nach rechts ziehen. Sie reduzieren die Pinselgröße, indem Sie mit der Maus nach links ziehen.



Diagramme und Statistiken

Um die relativen Daten im Liniendiagramm anzuzeigen, klicken Sie auf eines der Kontrollkästchen unten. Die Beschriftungen in der linken Ecke des Diagramms ändern sich je nach zuletzt angeklicktem Kontrollkästchen.



Marketing

In der oberen Hälfte des Fensters werden die Marketing-Kampagnen aufgeführt, die Sie im Moment durchführen. Um eine neue Marketing-Kampagne zu starten, klicken Sie auf eine der drei Schaltflächen in der unteren Hälfte des Fensters.



- **Coupon für Freifahrt –** Wählen Sie eine Bahn aus, und geben Sie einige Wochen lang über große Zeitungen oder Magazine Tickets für Freifahrten aus; Sie werden sehen, wie der Besucherstrom zum Park zunimmt.
- **Werbekampagne für Park –** Kaufen Sie Werbeflächen in großen Magazinen und Zeitungen, und Sie werden sehen, wie die Gewinne ansteigen, da mehr Besucher in Ihren Park kommen.
- **Gutscheine für kostenlosen Eintritt in den Park –** Stellen Sie sich auf Unmengen von Menschen ein, die auf Grund des kostenlosen Parkeintritts kommen, der den Lesern großer von Ihnen ausgewählten Zeitungen und Magazinen angeboten wird.

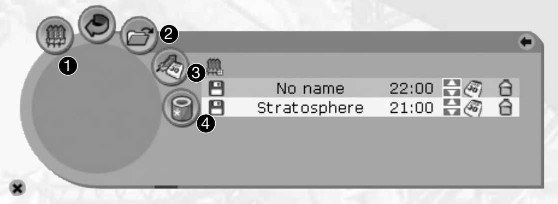
Nachdem Sie die Optionen festgelegt haben, klicken Sie auf „Diese Marketing-Kampagne starten". Die Kosten für die Kampagne werden von Ihrem Budget abgezogen.

Preise

Zeigt die Auszeichnungen, die Ihr Park erhalten hat.

Feuerwerk

Öffnen Sie dieses Fenster, um Ihre Feuerwerkshows mit dem Fireworks MixMaster™ zusammenzustellen. Im Abschnitt „Anleitung für Tycoons zum Erstellen von Feuerwerkshows" erhalten Sie Anleitungen, wie der Fireworks MixMaster™ funktioniert.



1. **Fireworks MixMaster™ -Editor öffnen -** Öffnet die gegenwärtige Feuerwerkshow im Fireworks MixMaster™-Editor
2. **Eine Show laden -** Öffnet das Dialogfeld Feuerwerkshow laden, in dem Sie Ihrem Park eine Feuerwerkshow hinzufügen können.
3. **Feuerwerkshows -** Öffnet die Fireworks MixMaster™-Showliste, in der Sie eine neue Show kreieren bzw. die gegenwärtig bearbeitete Show speichern können und in der Sie auch sowohl die Uhrzeit, zu der die Show beginnt, als auch die Monate ändern können, in denen sie stattfindet.
4. **Feuerwerk -** Öffnet ein Auswahl-Fenster mit diversen Feuerwerkstartpunkten, die Sie Ihrem Park hinzufügen können.

Finanzverwaltung

Sie erhalten hier eine Übersicht über den Nettowert Ihres Parks aufgeteilt in verschiedene Kategorien.



1.. **Verkehrswert –** Der momentane Wert des Lands und Vergnügungsparks.
2. **Geld –** Gesamtkapital, das direkt zur Verfügung steht.
3. **Firmenwert –** Der Wert des Lands, des Vergnügungsparks und des direkt zur Verfügung stehenden Geldes.
4. **Ausstehende Darlehen –** Summe der Schulden.

Monatsübersicht

Dieses Fenster zeigt Monatsübersichten in einer Vielzahl von Kategorien für die letzten fünf Monate.



Diagramme und Statistiken

Um die relativen Daten im Liniendiagramm anzuzeigen, klicken Sie auf eines der Kontrollkästchen unten. Hinweis: Die Beschriftungen in der linken Ecke des Diagramms ändern sich je nach zuletzt angeklicktem Kontrollkästchen





Personal

In diesem Fenster können Sie die Aktivitäten aller Mitarbeiter kontrollieren und neue einstellen.



1. **Sortieren –** Neuordnen der Liste nach Job, Mitarbeitername, Überwachungsbereich, Aufgabenbereich, Uniformtyp, Lohn, momentaner Aktivität, Zufriedenheit, dem Mitarbeiter gegenüber ausgesprochenen Warnungen, Ausbildungsstand, Anfangsdatum und Faulheit.
2. **Name –** Klicken Sie darauf, um den Namen des Mitarbeiters zu bearbeiten.
3. **Aufenthaltsort des Mitarbeiters –** Klicken Sie hierauf, um die Ansicht auf diesen Mitarbeiter zu zentrieren.
4. **Zugewiesene Aufgabe –** Jobs, die diesem Mitarbeiter zugewiesen wurden. Klicken Sie darauf, um die Zuweisung zurückzunehmen.
5. **Nicht zugewiesene Aufgabe –** Jobs, die der Mitarbeiter zwar ausführen kann, aber die ihm momentan nicht zugewiesen sind. Klicken Sie darauf, um die Aufgabe dem Mitarbeiter zuzuweisen. Überwachungsbereiche anderer Mitarbeiter der gleichen Kategorie werden mit einem violetten Gitter dargestellt. Überwachungsbereiche dürfen überlappen.
6. **Überwachungsbereich bearbeiten –** Bestimmen Sie den Bereich, in dem der Mitarbeiter arbeitet. Indem Sie auf dieses Symbol klicken und den Mauszeiger über den Parkbereich ziehen, markieren Sie, wo der Angestellte arbeiten soll. Der Überwachungsbereich des Angestellten wird als blaues Gitter dargestellt. Ziehen Sie den Mauszeiger auf das blaue Gitter, um es aus dem Überwachungsbereich des Mitarbeiters zu löschen.
7. **Momentane Aktivität des Mitarbeiters**
8. **Anfangsdatum des Mitarbeiters**
9. **Wochenlohn –** Klicken Sie auf die Pfeilschaltflächen, um ihn zu ändern.
10. **Ausbildungsstand –** Klicken Sie auf das Ausbildungssymbol, um den Wert zu ändern (die Ausbildungskosten werden von Ihrem Budget abgezogen).
11. **Uniformoberteil –** Klicken, um es zu ändern.
12. **Uniformunterteil –** Klicken, um es zu ändern.
13. **Zufriedenheitsstand**
14. **Mitarbeiter disziplinieren oder entlassen**
15. **Mitarbeiter ausbilden –** Klicken, um Änderungen vorzunehmen.
16. **Personal einstellen –** Klicken Sie auf ein Symbol, um einen neuen Mitarbeiter einzustellen. Die Symbole bedeuten (von links nach rechts): Wartungsarbeiter, Mechaniker, Sicherheitskraft und Entertainer.
17. **Personal zeigen –** Klicken Sie auf ein Symbol, um das Personal in der zentralen Liste anzuzeigen. Die Symbole bedeuten (von links nach rechts): Wartungsarbeiter, Mechaniker, Sicherheitskraft, Entertainer, Händler und Parkinspektor. Hinweis: Händler werden nicht standardmäßig angezeigt.
18. **Mitarbeiterfenster erweitern –** Klicken Sie auf das Symbol [+], um erweiterte Personalinformationen in der Liste anzuzeigen. Klicken Sie auf das Symbol [-], um gekürzte Personalinformationen in der Liste anzuzeigen.

Szenarioziele

Hat die gleiche Funktion wie die Schaltfläche „Ziele" der Schalttafel. Weitere Informationen hierzu im obigen Abschnitt über die Schalttafel.

Forschung

Die Liste zeigt verschiedene Kategorien, in denen Sie Forschung betreiben können. Klicken Sie auf die Pfeile, um den Geldbetrag festzulegen, den Sie für Forschung ausgeben möchten. Stellen Sie mit den Schiebereglern ein, wie viel des gesamten Forschungsbudgets für die jeweiligen Kategorien zur Verfügung gestellt werden soll. Forschung kann betrieben werden, um neue Bahnen zu konzipieren - oder aber neue Läden, Laden-Extras oder Szenerie-Objekte. Sobald die Forschung abgeschlossen ist, verständigt Sie ein Nachrichtenfenster darüber, dass ein neues Objekt für den Park gekauft werden kann. Wenn alle Forschungsaufträge einer bestimmten Kategorie abgeschlossen wurden, wird der noch verbleibende Betrag Ihres Forschungsbudgets automatisch auf die anderen Kategorien aufgeteilt. Wenn alle zur Verfügung stehenden Objekte erforscht wurden, werden keine weiteren Forschungsgelder verbraucht. Denken Sie daran, dass nicht alle Szenarios die gleichen Objekte zu Forschungszwecken bereithalten.

John Wardley: Forschung/Technologie

Von wo stammen die Ideen für neue Bahntechnologien, und mit welcher Art von neuen Technologien können wir in Zukunft rechnen?

Wir analysieren ständig alle Märkte (insbesondere die Luftfahrt-Industrie) auf neue Technologien, die wir für unsere Achterbahnen übernehmen können. Neue Antriebsmethoden, wie z. B. lineare Induktionsmotoren (LIM), lineare synchrone Motoren (LSM) und Druckströmungstechnik, haben beträchtliche Auswirkungen auf derzeitige Bahnkonzepte. Außerdem werden momentan neue Kunststoffe für die Anwendung in Bahnrädern und -lagern getestet.

Attraktionsverwaltung



Das Attraktionsverwaltungsfenster gibt Ihnen einen Überblick über alle Bahnen, Läden und Einrichtungen in Ihrem Park. Klicken Sie auf eines der Symbole oben im Fenster, um zwischen Bahnen, Läden und Einrichtungen umzuschalten.

Um die aufgeführten Attraktionen nach dem Namen zu sortieren, klicken Sie auf die Name-Schaltfläche. Mit der Schaltfläche rechts können Sie die aufgelisteten Attraktionen nach einer Reihe anderer Kriterien sortieren. Um die Sortierungskriterien zu ändern, klicken Sie auf das Dropdown-Menü „Sortieren" auf der rechten Seite. Klicken Sie auf die Schaltfläche darunter, um erneut zu sortieren. Wenn Sie auf eine Attraktion klicken, wird deren individuelles Kontrollfenster geöffnet.



BAHNEN

Mit dieser Schaltfläche wird ein Schaltflächenbereich geöffnet, in dem Sie Bahnen auswählen und im Park platzieren können.



Achterbahnen



Kinderbahnen



Aufregende Fahrten



Wasserbahnen



Sanfte Fahrten



Transportbahnen



Andere Bahnen.

Wenn Sie auf eine dieser Schaltflächen klicken, wird eine Liste geöffnet, welche die Bahnen für diese Kategorie zeigt, die Sie in Ihrem Park platzieren können. Nicht alle Bahnen und Fahrten sind für alle Szenarios verfügbar. Andere Fahrten/Bahnen können einer Liste hinzugefügt werden, nachdem Sie Forschung betrieben haben.



BESUCHER

Im Besucher-Dialogfeld finden Sie eine Liste Einzelner Besucher sowie eine Zusammenfassende Liste. Beide Listen können nach "Gedanken" oder "Status" sortiert werden.



LÄDEN

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird eine Liste mit einer riesigen Auswahl an Läden und Einrichtungen aufgerufen, die Sie Ihrem Park hinzufügen können. Nicht alle Läden sind für alle Szenarios verfügbar. Sie können die Auswahl an angebotenen Artikeln erhöhen oder der Liste neue Läden hinzufügen, nachdem Sie Forschung betrieben haben.



SZENERIE

Klicken Sie hierauf, um alle Szenerien anzuzeigen, die in Ihrem Vergnügungspark platziert werden können. Die Szenerien werden in die untenstehenden Kategorien eingeteilt. Viele Szenerieobjekte werden auch thematisch (Generisch, Gruselig, Sci-Fi, Abenteuer, Western) geordnet. Jeder von ihnen öffnet einen Werkzeugkasten, der alle Auswahlmöglichkeiten dieser Kategorie enthält, die für das Ausstatten Ihres Parks verfügbar sind. Nicht alle Szenerieobjekte sind in allen Szenarios verfügbar, und einige Szenerieobjekte werden erst einem Werkzeugkasten hinzugefügt, nachdem Sie Forschung betrieben haben.



Bäume und Pflanzen



Zäune



Wände und Dächer – Unter „Anleitung für Tycoons zum Erstellen von Konstruktionen " auf Seite 70 erhalten Sie Tipps zum Erstellen eigener Strukturen.



Wegextras – Lampen, Bänke, Mülleimer.



Requisiten, Statuen



Fahrtereignis – Animierte Elemente, die durch Fahrten ausgelöst werden. Um ein Fahrtereignis zu verwenden, klicken Sie im Werkzeugkasten auf ein Element und platzieren es in der Nähe der Strecke einer Bahn. Klicken Sie als nächstes auf die Auslösepunkt-Schaltfläche im Kontrollfenster dieses Fahrtereignisses. Eines der Streckenteile in der Nähe des Fahrtereignisses ist hervorgehoben; an dieser Stelle muss sich die Fahrt befinden, damit das Fahrtereignis animiert werden kann. Um abzuändern, welches Streckenteil die Fahrtereignisanimation auslöst, klicken Sie auf die Auslösepunkt-Schaltfläche im Kontrollfenster dieses Fahrtereignisses und bewegen den Zeiger über die Strecke, bei der sich der Auslöser befinden soll. Wenn der Streckenteil blau wird, klicken Sie auf die Strecke.



Feuerwerk – Hier sind alle Feuerwerkstartpunkte zu finden.



WEGE

Klicken Sie hierauf, um alle Wegarten anzuzeigen, die in Ihrem Vergnügungspark platziert werden können. Wege sind in Gehwege und Warteschlangen geordnet und noch weiter nach Wegtextur, Rampen, Treppen und Plattformen unterteilt.

Nachdem Sie die Wegschaltfläche ausgewählt haben, können Sie im Wegerstellungskontrollfenster zwischen dem Wegzeichnungsmodus und dem Weg-„Werkzeugkasten"-Modus umschalten. Das „Zeichnen" funktioniert so ziemlich wie bei *RollerCoaster Tycoon® 2*. Der Weg-„Werkzeugkasten"-Modus verwendet eine ähnliche Oberfläche wie die beim Erstellen von Bahnen. Beide Methoden zum Platzieren von Wegen werden komplett im Abschnitt „Anleitung für Tycoons zum Erstellen von Wegen" auf Seite 66 beschrieben.

TERRAIN-WERKZEUG

Dieser Werkzeug-Bereich gibt Ihnen die Möglichkeit, Terrains zu formen, Land für Bahnen und Szenerien vorzubereiten, die Textur der Bodenoberfläche zu ändern und Wasserobjekte zu platzieren. In vielen Fällen wird der Zeiger seine Form entsprechend der durchgeführten Funktion ändern.





Terrainpinselgröße – Ändert die verwendete Größe des „Pinsels" für das Auftragen neuer Texturen auf das Terrain bzw. die Größe des Bereichs, der beim Verändern der Landschaft beeinflusst wird. Um die Pinselgröße zu verändern, klicken Sie auf den Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil.



Terrain-Form-Werkzeug – Hier finden Sie eine Reihe von Werkzeugen, mit denen das Terrain auf verschiedene Weise geformt werden kann.



Terrain modifizieren

Jedes der Werkzeuge in diesem Abschnitt funktioniert ungefähr gleich; stellen Sie zuerst sicher, dass das Werkzeug die gewünschte Größe aufweist, positionieren Sie als nächstes den Zeiger auf dem Terrain, das Sie bearbeiten möchten, und ziehen Sie dann den Pinsel bei gedrückter Maustaste nach oben oder unten. Wenn der Pinsel genau ein Feld groß ist, können Sie auch die Kante oder Ecke einer Terrainkachel anpassen, indem Sie den Pinsel bei gedrückter Maustaste über der Kachelkante bzw. -ecke nach oben oder unten ziehen.



Freiform-Eckziehen – Ein Werkzeug zum Erhöhen oder Heruntersetzen eines markierten Gitterbereichs.



Ecken an benachbarten Ecken einrasten lassen – Hilft dabei, das zuvor von Ihnen mit dem Freiform-Eckziehen-Werkzeug geformte Terrain zu glätten.



Ecke an Szenerie einrasten lassen – Erhöht einen markierten Terrainbereich so bzw. setzt ihn so herunter, dass er an der im Gitter vorgefundenen Szeneriehöhe einrastet.



Ecke an Bahnen einrasten lassen – Erhöht einen markierten Terrainbereich so bzw. setzt ihn so herunter, dass er an im Gitter vorgefundenen Bahneingangshöhen einrastet.



Terrainbearbeitungs-Modus



Spray – Je länger Sie die Maustaste gedrückt halten, desto höher bzw. tiefer wird das Terrain versetzt. Um die Geschwindigkeit zu verändern, mit der sich der Spray-Modus auf die Terrainbearbeitung auswirkt, klicken Sie auf die Pfeile.

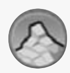


Ziehen – Das Terrain wird erhöht oder heruntergesetzt, indem Sie die Maustaste gedrückt halten und den Zeiger nach oben oder unten ziehen

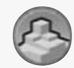


Glattes Terrain

Ein Werkzeugsatz zum Glätten von Terrain für verschiedene Situationen.



Kliffe entfernen – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über den Bereich um würfelförmigen Kanten herum, damit das Terrain glatt fließt.



Kliffe erstellen – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über einen hügeligen Bereich, um ihn mit würfelförmigen Kanten abzustufen.



Terrain abflachen – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über welliges Terrain, um es auf die Höhe abzuflachen, bei der Sie mit dem Ziehen anfingen.



Für Szenerie und Bahnen abflachen – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über einen Terrainbereich, um ihn für Wege, Szenerien oder Bahnen geeignet zu machen. Das Terrain wird auf die Höhe abgeflacht, bei der Sie mit dem Abflachen begannen. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie vorhaben, Aufzüge, Rampen oder Treppen zu oder von diesem Bereich aus zu bauen.



Dynamisch abflachen – „Scheuern" Sie das Terrain so, dass ein Bereich auf die Höhe des Gitterquadrats unter dem Mauszeiger abgeflacht wird.



Terraindurchschnitt – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über das Terrain, damit die Höhenunterschiede im Bereich nicht mehr so extrem sind.



Terrain-Erniedrigungs-Werkzeuf



Talsohle – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über das Terrain, um es auf eine schmale und flache Talsohle herabzusetzen.



Krater – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über das Terrain, um es auf eine kraterförmige Einbuchtung mit abfallenden Kanten herabzusetzen.



Canyon – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über das Terrain, um es auf eine tiefe und breite Einbuchtung mit steilen Kanten herabzusetzen.



Terrain-Erhöhungs-Werkzeug



Hügel – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über das Terrain, um es zu erhöhen, bis es abgerundete Gipfel und Anstiege aufweist.



Berg – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über das Terrain, um es zu erhöhen, bis es spitze Gipfel aufweist.



Tafelberg – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über das Terrain, um es zu erhöhen, bis es eine flache Oberseite hat.



Grat – Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über das Terrain, um es zu erhöhen, bis es eine Formation mit abgerundeter Oberseite aufweist.



Terraintextur – Öffnet den Werkzeugkasten, damit Sie eine Auswahl an Texturen zur Verfügung haben, die Sie auf das Terrain oder auf offen liegende Oberflächen von Kliffen (oder erhobene würfelförmige Bereiche) auftragen können.



Wasser – Wenn diese Schaltfläche aktiviert ist und Sie auf einen beliebigen Landbereich in Ihrem Park klicken, wird auf einfache Weise Wasser hinzugefügt. Der Wasserpegel ist der gleiche wie der Teil des Landes, auf den Sie geklickt haben. Sie können Wasser entfernen, indem Sie wieder darauf klicken.



OBJEKTE LÖSCHEN

Ermöglicht Ihnen das Entfernen von Szenerien und Strukturen aus dem Park.



Ein-Klick-Löschen – Hierdurch wird beim Klicken immer nur ein Objekt gelöscht. Wenn Sie auf eine Bahn, einen Laden oder eine Einrichtung klicken, fordert Sie das Spiel auf, den Löschvorgang zu bestätigen.



Bereichauswahl – Ermöglicht Ihnen, einen gesamten Bereich für den Abriss zu markieren, indem Sie mit gedrückter Maustaste darüber ziehen. Mit diesem Werkzeug werden nur Szenerien und Strukturen gelöscht.

Hinweis: Bahnen, Attraktionen, Läden und Einrichtungen können nur gelöscht werden, indem Sie auf das entsprechende Element klicken, damit dessen Kontrollfenster geöffnet wird, und dann dort die Schaltfläche ABREISSEN auswählen oder indem Sie die Ein-Klick-Löschen-Schaltfläche verwenden.

KONTROLLFENSTER

In diesem Abschnitt befinden sich die Beschreibungen aller Kontrollfenster für jedes Element, das in Ihrem Park platziert werden kann.

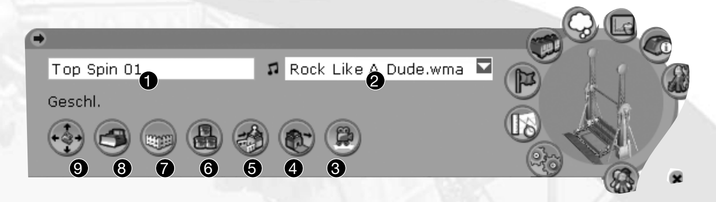
Bahnen



1. **Diagramme**
2. **Wartung**
3. **Bahn-Details**
4. **Finanzen**
5. **Besuchermeinungen**
6. **Bahn-Fahrzeuge**
7. **Bahn-Status - Klicken Sie eine der drei Optionen: Offen, Test oder Geschlossen.**
8. **Testergebnisse**
9. **Bahn-Betriebsmodus**
10. **Bau**
11. **Kunden**

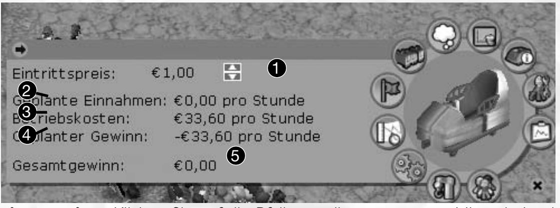
Jedes dieser Fenster wird auf den nachfolgenden Seiten beschrieben.

Bahn-Kontrollfenster



1. **Name –** Klicken Sie darauf, um ihn zu bearbeiten.
2. **Musik –** Klicken Sie darauf, um eine Liste mit verfügbarer Musik anzuzeigen (Einträge stammen aus dem Spielmusikverzeichnis und dem Windows-Verzeichnis „Eigene Musik" im Ordner „Eigene Dateien"). Klicken Sie auf ein Lied, um es der Bahn zuzuweisen.
3. **Bahn beim nächsten Zyklus ausfallen lassen –** Klicken Sie darauf, damit die Bahn nach Abschluss des aktuellen Zyklus ausfällt.
4. **Ausgang wählen –** Klicken Sie darauf, um den Ausgang der Bahn auszuwählen.
5. **Eingang wählen –** Klicken Sie darauf, um den Eingang der Bahn auszuwählen.
6. **Farbdetails –** Klicken Sie darauf, um die Farben verschiedener Bahnteile zu ändern.
7. **Zaun wählen –** Klicken Sie darauf, um auszuwählen, was für ein Zaun die Bahn umgibt.
8. **Abreißen –** Klicken Sie darauf, um die gesamte Bahn zu entfernen.
9. **Ansicht –** Klicken Sie darauf, um die Ansicht auf die Bahn zu zentrieren.

Bahnfinanzenfenster



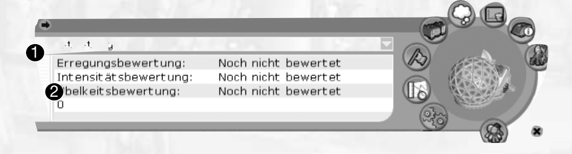
1. **Eintrittspreis –** Klicken Sie auf die Pfeile, um ihn anzupassen. Hinweis: In einigen Szenarios kann der Eintrittspreis nicht angepasst werden.
2. **Projected Hourly Income –** Geplante Einnahmen pro Stunde - Zeigt die potentiellen Einnahmen pro Echtzeit-Stunde.
3. **Kosten pro Stunde –** Zeigt die Kosten pro Echtzeit-Stunde.
4. **Gewinn pro Stunde**
5. **Dauerhafter Gewinn**

Bahneigenschaftenfenster



1. **Farbauswähler für Schienen**
2. **Farbauswähler für Stützen**
3. **Farbauswähler für Träger**
4. **Bahnkapazität**
5. **Strecke nur in einer Farbe anstreichen -** Ermöglicht es dem Spieler, alle verschiedenen für Strecken gewählte Farben durch eine einzige Farbe zu ersetzen.
6. **Wagentyp -** Ermöglicht es dem Spieler, ein Bahnwagen-Modell zu wählen.
7. **Farbauswähler für Wagenäußeres**
8. **Farbauswähler für Zierleisten**
9. **Farbauswähler für Sitze**

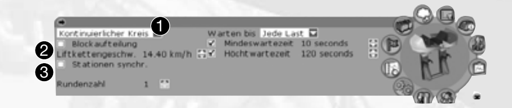
Bahntestergebnisfenster



1. **Testergebniskategorie –** Klicken Sie auf den Pfeil, um Basisergebnisse oder fortgeschrittene Testergebnisse (nicht bei allen Bahnen verfügbar) auszuwählen.
2. **Bewertungsergebnisliste –** Zeigt Bewertungskategorien für die Bahn (es werden keine Werte angegeben, wenn die Bahn nicht getestet wurde).

Fahrtstartbedingungsfenster

Zeigt die Bedingungen, die erfüllt werden müssen, bevor die Bahn gestartet wird.



1. **Warten bis Einstellung –** Klicken Sie auf den Pfeil, um Einstellungen vorzunehmen. Gibt an, wie voll die Bahn sein muss, bevor sie gestartet wird (diese Einstellung wird überschrieben, wenn Sie eine Mindest- oder Höchstwartezeit auswählen).
2. **Mindestwartezeit –** Ist diese Option ausgewählt, wartet die Bahn, bevor überprüft wird, ob die Fahrtladebedingungen erfüllt sind. Die Wartezeit lässt sich durch Klicken auf die Pfeile einstellen.
3. **Höchstwartezeit –** Wenn diese Option ausgewählt ist, startet die Bahn, ohne die Bahnladung zu berücksichtigen. Die Wartezeit lässt sich durch Klicken auf die Pfeile einstellen.

CoasterCam™-Steuerung

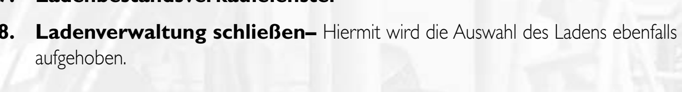


Doppelklicken Sie im Bahn-Kontrollfenster auf das Miniaturbild der Bahn, um die Bahnkamera zu aktivieren. Wenn Sie auf einer Bahn oder einer anderen Attraktion mitfahren, wird in der unteren rechten Bildschirmecke die Steuerung der CoasterCam™ angezeigt. Mithilfe der entsprechenden Schaltflächen können Sie die Kamera von der Frontposition zu einer Position in Besucherkopfnähe bzw. zu jeder anderen der auf der entsprechenden Bahn zur Verfügung stehenden Positionen bewegen. Klicken Sie auf die Pfeiltasten, wenn Sie zu einer anderen Bahn wechseln möchten! Wenn Sie die Steuerungsschaltflächen weiterhin anzeigen möchten, klicken Sie auf das "Heftzwecken"-Symbol.

Läden und Einrichtungen

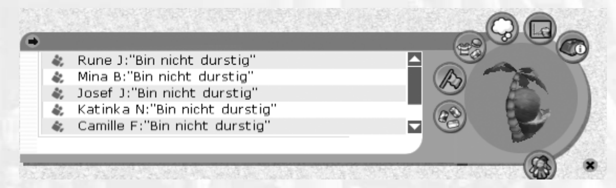


1. **Laden-Zoom**
2. **Laden-Kontrollfenster**
3. **Ladenfinanzenfenster**
4. **Ladenmeinungsfenster**
5. **Ladeninventarauswahlfenster**
6. **Ladenstatus –** Klicken, um „Öffnen“ oder „Schließen“ auszuwählen.
7. **Ladenbestandsverkäufefenster**
8. **Ladenverwaltung schließen–** Hiermit wird die Auswahl des Ladens ebenfalls aufgehoben.



Ladenmeinungsfenster

Öffnen Sie dieses Fenster, um eine Liste der aktuellen Gedanken von Personen über den Laden zu sehen.

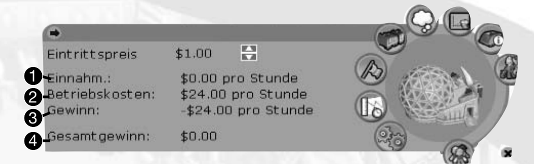


Laden-Kontrollfenster



1. **Name –** Klicken Sie darauf, um ihn zu bearbeiten.
2. **Ladenstatus**
3. **Abreißen –** Klicken Sie darauf, um den gesamten Laden zu entfernen.
4. **Ansicht –** Klicken Sie darauf, um die Ansicht auf den Laden zu zentrieren.

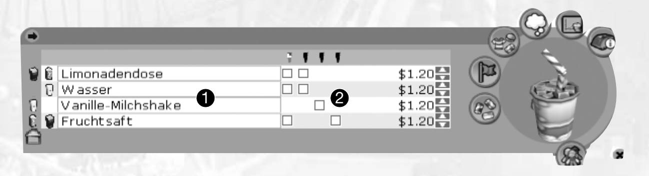
Ladenfinanzenfenster



1. **Einnahmen pro Stunde -** Zeigt die Einnahmen pro Echtzeit-Stunde.
2. **Kosten pro Stunde**
3. **Gewinn pro Stunde**
4. **Dauerhafter Gewinn**

Ladeninventarfenster

Öffnen Sie dieses Fenster, um eine Liste der vom Laden verkauften Artikel zu sehen. Um dem Warenbestand einen Artikel hinzuzufügen, ziehen Sie das entsprechende Symbol in die Liste. Ziehen Sie einen Artikel von der Liste in den Papierkorb, um ihn aus dem Warenbestand zu entfernen.



1. **Inventarartikel**
2. **Preis von jedem Inventarartikel**

Ladeninventarextras-Fenster

Zeigt, welche Extras Ihrem Inventar hinzugefügt werden können.



1. **Extra-Typ**
2. **Extra-Menge**

PERSONEN (PERSONAL, VIPS UND BESUCHER)

Um ein Personen-Kontrollfenster für einen Besucher oder einen Angestellten zu öffnen, klicken Sie auf die entsprechende Person im Park.



1. **Personen-Zoom**
2. **Personen-Kontrollfenster**
3. **Personengedankenfenster**
4. **Personen-"Fahrtenschreiber" -Fenster**
5. **Personentaschenfenster**
6. **Personenstatusfenster**
7. **Personengeldfenster**
8. **Personengruppenfenster**

Jedes dieser Fenster wird unten beschrieben.

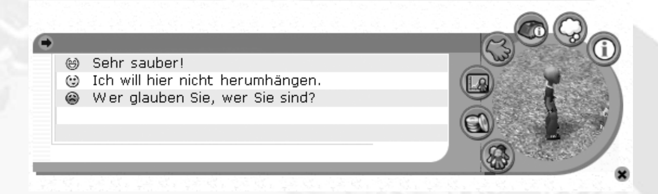
Personen-Kontrollfenster



1. **Personenname –** Klicken Sie darauf, um ihn zu bearbeiten.
2. **Momentane Aktivität einer Person**
3. **Person einsammeln –** Klicken Sie, um die Person einzusammeln, bewegen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle, und klicken Sie erneut, um die Person abzusetzen.
4. **Personengedanken einsehen –** Klicken Sie, um die Gedanken dieser Person zur Nachrichtenliste der Schalttafel zu senden.

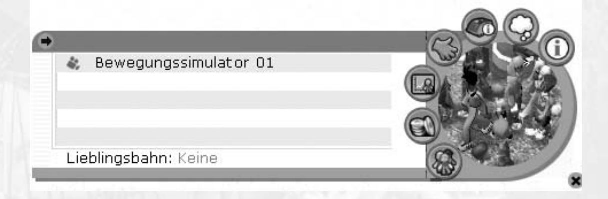
Personengedankenfenster

In diesem Fenster werden die aktuellen Gedanken der ausgewählten Person aufgeführt.



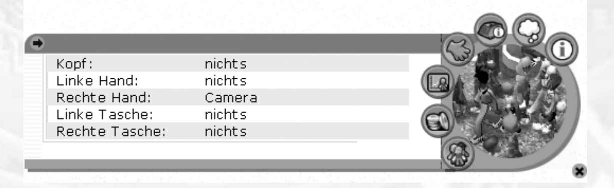
Personen-"Fahrtenschreiber"-Fenster

Öffnen Sie dieses Fenster, um eine Liste der von dieser Person kürzlich besuchten Bahnen und Attraktionen sowie ihre Lieblingsbahn anzuzeigen.

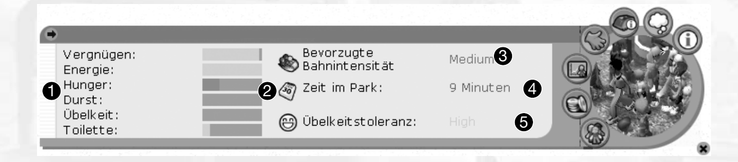


Personentaschenfenster

In diesem Fenster wird aufgeführt, was die Person bei sich trägt.



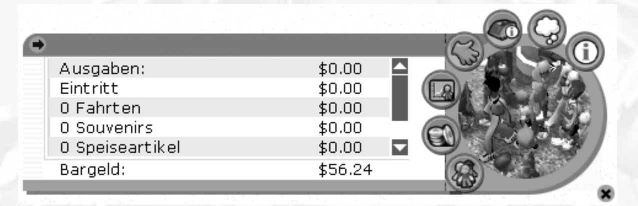
Personenstatusfenster



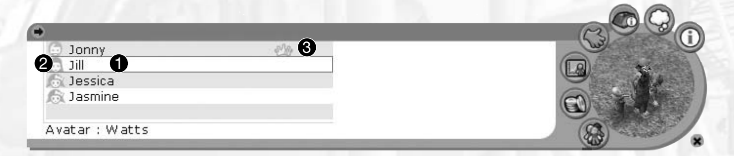
1. **Liste mit Statuskategorien**
2. **Statusbewertungen für jede Kategorie**
3. **Fahrtintensitätspräferenz**
4. **Aufenthaltsdauer im Park**
5. **Übelkeitstoleranz**

Personengeldfenster

In diesem Fenster wird angezeigt, wie viel Geld die Person für verschiedene Artikel ausgegeben hat und wie viel Geld ihr noch bleibt.



Personengruppenfenster



1. **Gruppennamen –** Klicken Sie auf einen Namen, um zu dieser Person umzuschalten.
2. **Geschlecht und Alter**
3. **Personengruppenführer**

Szenerieverwaltung



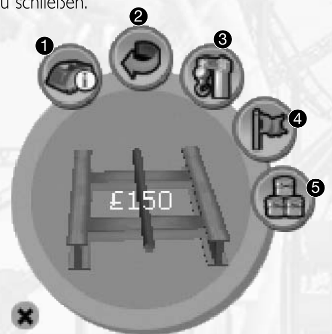
1. **Objekt löschen**
2. **Kontrollfenster einklappen***
3. **Kontrollfenster öffnen***
4. **Farboptionen***
5. **Name –** Klicken Sie darauf, um ihn zu bearbeiten.*
6. **Eigenschaften, Status oder Optionen***

*Nicht bei allen Szenerieobjekten.

BAHNBAU-WERKZEUGKASTEN

Bahninformationsfenster

Klicken Sie auf den Bahnnamen, um ihn zu bearbeiten. Um die Musik einer Bahn zu ändern, klicken Sie auf die Musik-Schaltfläche. Klicken Sie auf den Pfeil, um das Bahninformationsfenster zu schließen.



1. **Bahninformationsfenster**
2. **Drehen –** Zum Drehen der ausgewählten Bahn oder eines Streckenteils um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
3. **Konstruktionsfenster**
4. **Bahnstatus –** Klicken Sie, um zu „Geschlossen", „Testen" oder „Geöffnet" zu wechseln.
5. **Farboptionen -** Für gegenwärtig ausgewählte Streckenteile.

Bahnstreckenteile



1. **Gebogene Strecken***
2. **Streckenneigungen und -gefälle***
3. **Zwischen Ziehkette und Starter** (nur gerade flache und geneigte Teile) **umschalten*.**
4. **Ladestation umschalten*** (nur gerade flache Teile).

5. **Blockbremsen umschalten*** (nur gerade flache Teile).
6. **Direktbremsen umschalten*** (nur gerade flache Teile).
7. **Kamera-Auslöser*** (nur gerade flache Teile).
8. **Neigungswinkel anpassen***
9. **Automatische Fertigstellung –** Klicken Sie hierauf, um den Bau der Bahn automatisch abschließen zu lassen.
10. **Löschen –** Klicken Sie hierauf, um einen ausgewählten Streckenteil zu löschen.
11. **Höhenanzeigen –** Klicken Sie darauf, um das Einblenden von Streckenteil-Höhenanzeigen umzuschalten.
12. **Spezialstrecken –** Die Spezialstreckenoptionen variieren von Bahn zu Bahn und sind nur in Verbindung mit bestimmten Streckenteilen verfügbar.

*Ausgeblendete Teile können nicht hinzugefügt werden.

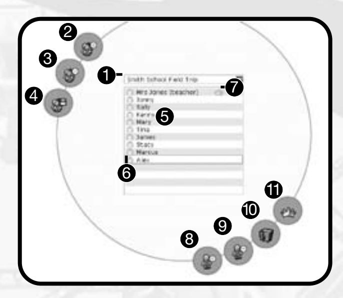
FIREWORKS MIXMASTER™

Im folgenden Abschnitt wird die Benutzeroberfläche des Fireworks MixMaster™ erläutert. (Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Erstellen von Feuerwerkshows“ auf Seite 71.)



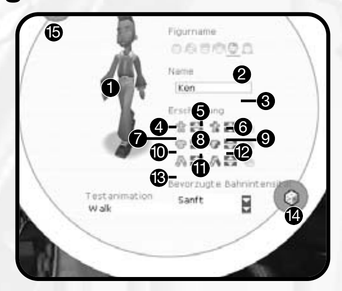
1. **Musikauswahlfenster**
2. **Feuerwerkspuren**
3. **Feuerwerk zeigen**
4. **Pause bei Wiedergabe**
5. **Wiedergabe anhalten und zurückspulen**
6. **Zeitskala heranzoomen**
7. **Zeitskala wegzoomen**
8. **Zeitskala**
9. **Fireworks MixMaster™ zusammenklappen**

PERSONENGRUPPENEDITOR



1. **Personengruppenname –** Klicken Sie auf den Pfeil, um eine Liste mit allen Personengruppen aufzurufen.
2. **Neue Gruppe hinzufügen**
3. **Aktuelle Gruppe löschen**
4. **Aktuelle Gruppe speichern**
5. **Mitgliedsliste –** Klicken Sie auf einen Personennamen, um ihn zu markieren; doppelklicken Sie darauf, um ihn zu ändern.
6. **Geschlecht und Alter**
7. **Gruppenführer**
8. **Personenfenster hinzufügen**
9. **Markierte Person löschen**
10. **Personendesigner-Fenster**
11. **Gruppenführer auswählen –** Klicken Sie hierauf, um die markierte Person als Gruppenführer festzulegen.

Personendesigner



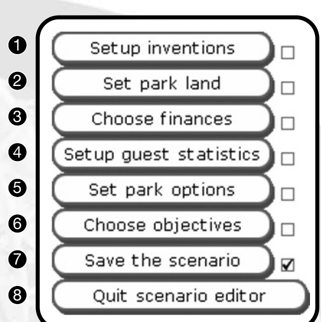
1. **Aktuelles Aussehen**
2. **Geschlecht- und Alter-Auswahl**
3. **Personenname –** Klicken Sie darauf, um ihn zu bearbeiten.
4. **Körper- und Haartyp –** Klicken Sie auf die Pfeile, um durch die Optionen zu scrollen.
5. **Körper- und Haarfarbe –** Klicken Sie auf die Pfeile, um durch die Optionen zu scrollen.
6. **Kopfbedeckung hinzufügen –** Auswählen, um hinzuzufügen (nicht bei jeder Auswahl verfügbar).
7. **Typ der Oberbekleidung –** Klicken Sie auf die Pfeile, um durch die Optionen zu scrollen.

8, **Farbe der Oberkleidung –** Klicken Sie auf die Pfeile, um durch die Optionen zu scrollen.

9. **Oberkörper-Accessoire hinzufügen –** Auswählen, um hinzuzufügen (nicht bei jeder Auswahl verfügbar).
10. **Typ der Unterbekleidung –** Klicken Sie auf die Pfeile, um durch die Optionen zu scrollen.
11. **Farbe der Unterbekleidung –** Klicken Sie auf die Pfeile, um durch die Optionen zu scrollen.
12. **Unterkörper-Accessoire hinzufügen –** Auswählen, um hinzuzufügen (nicht bei jeder Auswahl verfügbar).
13. **Fahrtintensitätspräferenz –** Klicken Sie auf den Pfeil, um die Intensitätspräferenz auszuwählen.
14. **Zufälliges Erscheinungsbild**
15. **Zur Personengruppenseite zurückkehren**

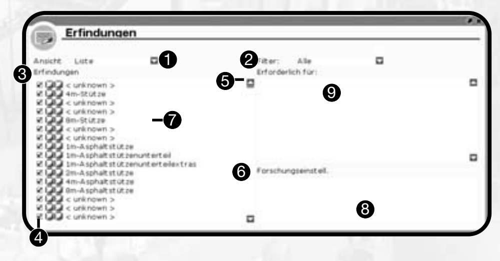
SZENARIO-EDITOR

1. **Erfindungs- und Forschungsfenster**
2. **Parklandfenster**
3. **Finanzoptionsfenster**
4. **Besuchereinstellungsfenster**
5. **Fenster für andere Parkoptionen**
6. **Zielfenster**
7. **Speicher-/Ladefenster**
8. **Szenarioeditor beenden**



Das Kontrollkästchen zeigt an, dass Sie diese Kategorie bearbeitet haben.

Erfindungs- und Forschungsfenster



1. **Ansicht ändern –** Zwischen Listen- und Baumstrukturansicht umschalten.
2. **Filter –** Sie können die Liste oder Baumstruktur so filtern, dass sie alle Erfindungen, erforschbaren Erfindungen, bereits erforschte Erfindungen oder Erfindungen, die platziert werden können, anzeigt.
3. **Erfindungen –** Liste mit Erfindungen, die den Filterkriterien entsprechen; klicken Sie auf den Erfindungsnamen zum Bearbeiten.
4. **Verfügbar machen –** Auswählen, um die Erfindung verfügbar zu machen.
5. **Abhängigkeiten zeigen**
6. **Forschungsstufe ändern**
7. **Name der Erfindung**
8. **Bearbeitbare Einstellungen**
9. **Bearbeitbare Forschungskriterien**

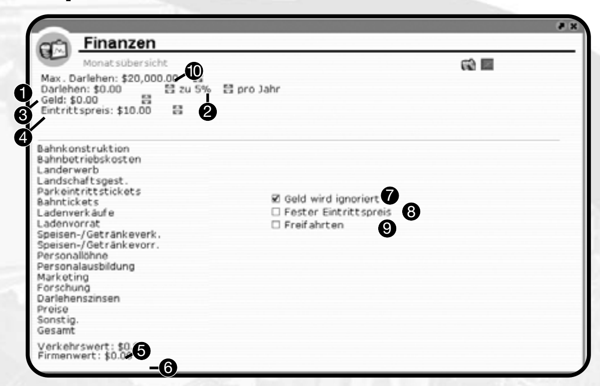
Parklandfenster



1. **Szenarioname** – Klicken Sie darauf, um ihn zu bearbeiten.
2. **Offen/Geschlossen –** Szenario mit geöffnetem oder geschlossenem Park starten.
3. **Land beim Start –** Land auswählen, das dem Park beim Start gehört (Gitter mit blauem Umriss).
4. **Verfügbares Land –** Land auswählen, das gekauft oder geleast werden kann ("Zu verkaufen"-Schilder).
5. **Land nur zum Leasen –** Land auswählen, das nur geleast werden kann ("Sperr"-Schilder)
6. **Nicht verfügbares Land –** Land auswählen, das Ihnen nie gehören kann (kein Gitter).
7. **Anfangseintrittspreis**
8. **Geleastes Land -** Land auswählen, für das die Baurechte bereits geleased wurden.
9. **Parköffnungszeiten -** Klicken Sie hier, um festzulegen, um wie viel Uhr der Park öffnet und schließt
10. **Land-Preise -** Klicken Sie hier, um den Quadratmeterpreis festzulegen.
11. **Freischaltbares Land -** Land, das erst dann verfügbar ist, wenn ein Ziel erreicht wurde.

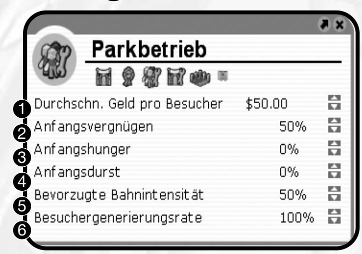
Parkeingang und Besuchererscheinungspunkt können in der Szenerie-Auswahl gewählt werden. Erstellen Sie zuerst einen Weg, und setzen Sie dann den Eingang und den Besuchererscheinungspunkt auf diesen Weg.

Finanzoptionsfenster



1. **Anfangsdarlehen –** Klicken Sie auf die Pfeile, um Einstellungen vorzunehmen.
2. **Darlehenszinsrate –** Klicken Sie auf die Pfeile, um Einstellungen vorzunehmen.
3. **Anfangsbudget oder –schulden –** Klicken Sie auf die Pfeile, um Einstellungen vorzunehmen.
4. **Anfangseintrittspreis –** Klicken Sie auf die Pfeile, um Einstellungen vorzunehmen.
5. **Anfangsverkehrswert**
6. **Anfangs-Firmenwert**
7. **Geld ignorieren –** Auswählen, damit Geld ignoriert wird.
8. **Fester Eintrittspreis –** Auswählen, um einen festen Eintrittspreis zu bestimmen, der vom Spieler nicht abgeändert werden kann.
9. **Freifahrten –** Auswählen, damit alle Bahnen kostenlos sind und dies nicht vom Spieler geändert werden kann.
10. **Höchstdarlehen -** Klicken Sie hier, um den Darlehenshöchstwert zu bestimmen, der dem Spieler zugestanden wird.

Besuchereinstellungsfenster



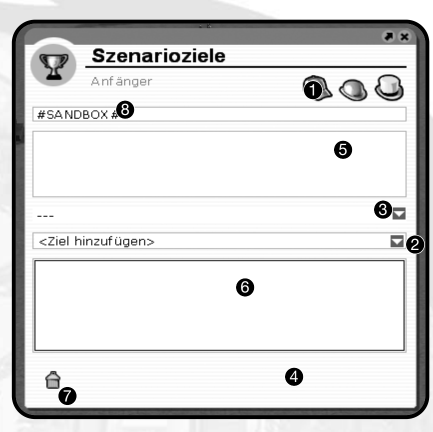
1. **Durchnittliches Geld pro Besucher –** Klicken Sie auf den Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil, um den Wert einzustellen.
2. **Anfangsvergnügen –** Klicken Sie auf den Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil, um den Wert einzustellen.
3. **Anfangshunger –** Klicken Sie auf den Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil, um den Wert einzustellen.
4. **Anfangsdurst –** Klicken Sie auf den Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil, um den Wert einzustellen.
5. **Durchschnitt der Anfangsfahrtintensitätspräferenz –** Klicken Sie auf den Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil, um den Wert einzustellen.
6. **Besuchergenerierungsrate –** Klicken Sie auf den Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil, um den Wert einzustellen (Eintrittspreis und Marketing-Kampagnen wirken sich ebenfalls auf die Generierungsrate aus).

Fenster für andere Parkoptionen



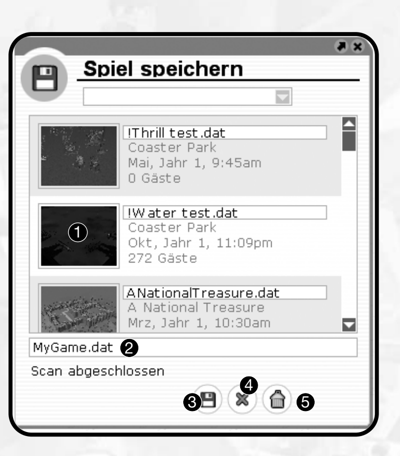
1. **Marketing-Kampagnen verbieten –** Auswählen, damit der Benutzer keine Marketing-Kampagnen durchführen kann.
2. **Baumentfernung verbieten –** Auswählen, damit der Benutzer keine Bäume entfernen kann.
3. **Landschaftsgestaltung verbieten –** Auswählen, damit der Benutzer nicht das Terrain anpassen kann.
4. **Hohe Bauten verbieten –** Auswählen, damit der Benutzer keine Gebäude errichten darf, die höher als 50 Meter (oder Yards) sind.
5. **Höhere Bewertungsschwierigkeit –** Auswählen, damit es schwieriger ist, eine positive Bewertung von Besuchern und dem Inspektor zu erhalten.

Zielfenster



1. **Schwierigkeitsgrad –** Klicken Sie hierauf, um auszuwählen, welcher Schwierigkeitsgrad bearbeitet wird.
2. **Ziel auswählen –** Ziel für den momentan ausgewählten Schwierigkeitsgrad wählen.
3. **Ziel-Prämie –** Wählen Sie aus der Liste des gegenwärtig ausgewählten Ziels eine Belohnung.
4. **Zieleinstellungen ändern –** Zeigt Details des ausgewählten Ziels. Ändern Sie hier die Einstellungen der ausgewählten Kriterien.
5. **Beschreibung -** Verfassen Sie hier eine Kurzbeschreibung Ihres Ziels.
6. **Ziel-Liste -** Zeigt eine Liste der für diesen Schwierigkeitsgrad bereits ausgewählten Ziele.
7. **Ausgewähltes Ziel löschen**
8. **Geben Sie einen Namen für Ihr Szenario ein.**

Speicherfenster



1. **Szenarioliste –** Liste mit Szenarios, die geladen werden können; (Klicken, um zu markieren).
2. **Szenarioname –** Name des gerade bearbeiteten Szenarios; (Klicken, um zu bearbeiten).
3. **Speichern –** Gerade bearbeitetes Szenario speichern.
4. **Abbrechen –** Zum Szenarioeditor zurückkehren.
5. **Markiertes Szenario löschen**

ANLEITUNG FÜR TYCOONS ZUM ...

VERWALTEN EINES PARKS

Auch wenn es natürlich von Szenario zu Szenario jeweils verschiedene Ziele zu erfüllen gilt, so gibt es doch einige Grundlagen, die Sie auf jeden Fall beherrschen müssen, unabhängig davon, was Sie erreichen möchten. Glücklicherweise sind die Grundlagen für das effektive Verwalten eines Parks in *RollerCoaster Tycoon® 3* ziemlich einfach.

Hinweis: Verschiedene Marketing-Kampagnen ziehen auch Besucher mit verschiedenen Bahnpräferenzen an.

Besucher mittels Marketing anziehen

Bei den meisten Szenarios sind von Anfang an Besucher im Park. Aber es ist immer gut, noch mehr anzuziehen. Im Budget- & Finanzfenster befindet sich ein Abschnitt, der ganz dem Marketing gewidmet ist. Sie können jede Marketing-Kampagne auf verschiedene Altersgruppen ausrichten. Stellen Sie jedoch sicher, dass Ihr Park mit den Besucherströmen fertig wird. Andernfalls werden Ihre Gäste wahrscheinlich unzufrieden weggehen.

John Wardley: Design

Welche Tests muss ein Bahnentwurf bestehen, damit er den Weg vom Papier in den Park schafft?

Die Entwurfberechnungen werden während des gesamten Entwurfprozesses überprüft, doch auch die eigentliche Herstellung wird kontinuierlich von unabhängigen Inspektoren in den Produktionsfabriken überwacht, um sicherzustellen, dass die Verschweißungen und die Zusammensetzung der Einzelkomponenten den im Entwurf festgelegten Spezifikationen entsprechen. Während des gesamten Aufbaus am Standort wird die Montage kontinuierlich geprüft, und viele Tests werden bei der Begehung durchgeführt, bei der Instrumente zum Einsatz kommen, welche das Verhalten unter Lasten testen, die beträchtlich höher sind als während des normalen Betriebs.

Zufriedenstellen der Besucher

Sobald Ihr Park Besucher hat, möchten Sie sie dort behalten und ihnen einen Grund zum Geldausgeben liefern. Hierzu gibt es einige Strategien:



Koordinieren von thematischem Dekor

Wenn Sie einen Bereich in Ihrem Vergnügungspark anlegen, stellen Sie sicher, dass der ihn umgebende Bereich das gleiche Thema aufweist; Gruselpflanzen passen zu Gruselhäusern, Western-Lampen passen zu Western-Banken, usw.

Sauber und sicher

Besucher hassen schmutzige Wege. Stellen Sie also sicher, dass Sie genügend Wartungsarbeiter und Mülleimer haben. Ausfälle vertreiben ebenfalls Besucher, d. h. Sie sollten auch genügend Mechaniker einstellen, die Sie dann dem Inspizieren und Reparieren von Attraktionen zuweisen. Beschäftigen Sie auch genügend Sicherheitspersonal, um die Vandalen und Müll in Grenzen zu halten.

Bauen Sie das, was den Besuchern gefällt



Sie können sich die Meinungen von individuellen Besuchern und sogar ihre Gedanken zu einzelnen Attraktionen ansehen. Um zu erfahren, was die Besucher von Ihren Bahnen halten, öffnen Sie das Attraktionsverwaltungs-Dialogfeld und sortieren die Listen nach Popularität, Lieblingsbahnen und Zufriedenheit. Dadurch erhalten Sie einen guten Überblick darüber, was die Besucher von den Objekten in Ihrem Park halten. Klicken Sie ebenfalls die Besucherschaltfläche unterhalb der Parkverwaltungsschaltflächen an, um sich alle Gedanken Ihrer Parkbesucher anzusehen.

Nachdem Sie die Meinungen der Besucher eingeholt haben, stellen Sie nur die Bahnen und Attraktionen auf, die sie am meisten wollen. Wenn Sie Bahnen aufbauen, die zu extrem oder lasch sind, verlassen die Besucher den Park frühzeitig. Und vergessen Sie nie – Besucher LIEBEN Feuerwerke!

Es braucht eigentlich nicht besonders betont zu werden, dass Ihr Park über zahlreiche Toiletten verfügen sollte. Es ist auch von Vorteil, wenn Sie hier und da Geldautomaten aufstellen. Wenn den Besuchern Ihr Park wirklich gefällt, ziehen Sie noch Geld aus den Geldautomaten, nachdem sie ihr gesamtes Bargeld aufgebraucht haben.

Informationen zum Verhalten der Personen finden Sie im Abschnitt FAQ der ReadMe-Datei.

Ausreichend Personal

Wartungsarbeiter halten den Park sauber. Mechaniker inspizieren und reparieren Bahnen. Sicherheitspersonal halten Unfug in Grenzen und Entertainer ziehen Besucher an und unterhalten sie. Wenn Sie jedoch zu viele Mitarbeiter einstellen, können Sie sie eventuell nicht bezahlen. Stellen Sie zu wenig ein, werden einige Bereiche Ihres Parks u.U. vernachlässigt. Sie sollten auch in Betracht ziehen, Investitionen in die Ausbildung von Mitarbeitern zu tätigen, damit sie ihren Aufgabenbereich besser erfüllen.



John Wardley: Wartung

Wer kümmert sich um die Bahn, nachdem sie aufgebaut wurde, und was kostet ihre Wartung?

Das Wartungs- und Betriebspersonal des Parks wird von den Herstellern darin ausgebildet, die Bahn zu betreiben und zu warten. Außerdem werden detaillierte Handbücher bereitgestellt, um alle Aspekte zu dokumentieren. Bahnen erfordern tägliche Kontrollen und Wartungsarbeiten, die den Park hunderttausende von Euro im Jahr kosten. Aber dies stellt sicher, dass die Bahn während der Betriebszeiten sicher und zuverlässig funktioniert.

Verwalten von Finanzen und Generieren von Profit

RCT3 enthält zahlreiche Werkzeuge zum Verwalten Ihrer Finanzen, einschließlich des Zugriffs auf Darlehen und der Möglichkeit, Land zu verkaufen, wenn Sie Geld freisetzen möchten. Sie sollten regelmäßig die Diagramme und monatlichen Übersichten zu Rate ziehen, um frühzeitig Trends zu erkennen.

Achten Sie zudem darauf, dass die Tages- und Jahreszeit Einfluss darauf hat, was gerade gefragt ist. Experimentieren Sie mit Personallöhnen, Ladenpreisen und Warenbeständen. Achten Sie auf alle laufenden Kosten und seien Sie darauf gefasst, entsprechende Maßnahmen ergreifen zu müssen, wenn sich Verluste dauerhaft einschleichen.

WERDEGANG EINES TYCOONS

Szenarios

Jedes Szenario hat drei Zielsätze: Anfänger (leicht), Unternehmer (schwierig) und Tycoon (Experte). Jedes Ziel hat seine eigene Belohnung, wie z. B. Geldbonus, reduzierte Darlehenszinsen, Immobilienangebote, neue Bahnen, usw.

RollerCoaster Tycoon® 3 enthält 18 Szenarios, in denen Sie Ihre Tycoon-Fähigkeiten unter Beweis stellen können. Sechs Szenarios sind zu Beginn des Spiels freigeschaltet. Wenn Sie ein Szenario mit Anfänger-Zielen absolvieren, wird eines der gesperrten Szenarios auf dem Karrierebildschirm freigeschaltet. Außerdem kann Szenario 17 erst freigeschaltet werden, wenn Sie die ersten 16 Szenarios mit Unternehmer-Zielen durchgespielt haben; und Szenario 18 ist erst verfügbar, wenn Sie alle anderen Szenarios mit Tycoon-Zielen gelöst haben.

Ihr Fortschritt wird bei Ihren Karriere-Einstellungen gespeichert, d. h. wenn Sie eine Karriere vom Hauptmenü aus laden, können Sie dort eine Zusammenfassung über Ihre Gesamtperformance sehen.

Parkinspektor



Wenn Sie schon ein wenig *RollerCoaster Tycoon® 3* gespielt haben, ist Ihnen vielleicht Parkinspektor Jobsworth aufgefallen, der durch den Park streift. Er ist da, um Ihnen bei den vielen Details zur Seite zu stehen oder um Ihnen Hinweise zu geben, wie z. B. Informationen darüber, dass Besucher nicht zu einer von Ihnen gebauten Bahn gelangen können oder dass Ihre Angestellten faul werden. Mr Jobsworths Nachrichten erscheinen im Nachrichtenfenster.

Preise

Preise werden vergeben, wenn Sie bestimmte Standards erfüllen, z. B. bezüglich der Parksicherheit, der Familienfreundlichkeit und schönen Gestaltung, der Verkaufsziele oder der Mitarbeiterzufriedenheit. In den meisten Fällen gehen mit den Preisen ein Geldbonus oder eine andere Belohnung einher.

Parkbewertung

Ihre aktuelle Parkbewertung stellt die Durchschnittsbewertung aller Besucher Ihres Parks dar. Einige Szenarioziele erfordern, dass Sie eine bestimmte Parkbewertung für eine gewisse Anzahl an Monaten aufrechterhalten. Auf jeden Fall führt eine positive Parkbewertung zu guter Mundpropaganda und höheren Besucherzahlen. Die Parkbewertung wird auch in einem der Finanzdiagramme angezeigt, so dass Sie erkennen können, inwiefern Sie über einen gewissen Zeitraum Fortschritte gemacht haben.

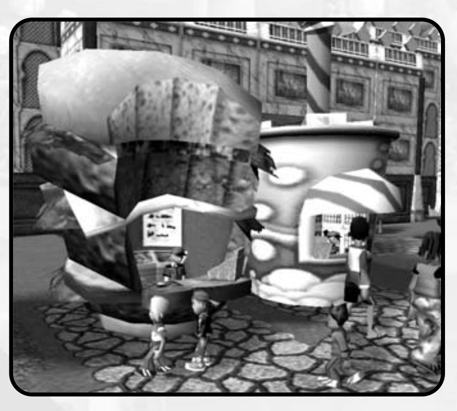
Hauptstrategien

Sorgen Sie so früh wie möglich für einen positiven Geldfluss

Bewerten Sie von Anfang an alles in Ihrem Park, und stellen Sie sicher, dass er offen ist und für Einnahmen sorgen kann. Weisen Sie starkbesuchten Bereichen Wartungsarbeiter zu, und stellen Sie im gesamten Park Mülleimer auf. Weisen Sie Mechanikern einen Überwachungsbereich zu, der Bahnen oder Attraktionen enthält, die u.U. bereits ausgefallen sind – und stellen Sie sicher, dass die Mechaniker auch Inspektionen durchführen. Und zögern Sie nicht zu verkaufen, was Sie nicht brauchen.

Stellen Sie sicher, dass Grundlegendes abgedeckt ist

Stellen Sie die Grundversorgung für Ihre Besucher sicher: Speisen, Getränke und (natürlich) Toiletten. Mittelmäßig spannende Attraktionen sind für eine größere Personengruppe attraktiv. Ihr Park kann ebenfalls eine Belohnung für den guten Einsatz von schattenspendenden Bäumen (bei trockenem Klima) und Schutzstätten (bei regnerischem Klima) erhalten. Pflanzen und Entertainer sorgen für bessere Laune. Eine angemessene Beleuchtung ist ein Muss, um nächtliche Besucher zufrieden zu stellen.



Seien Sie nicht voreilig

Nehmen Sie sich Zeit! Der Aufbau eines Vergnügungsparks ist wie das Hegen und Pflegen einer Wohnungspflanze. Hier ein wenig zurechtstutzen, dort ein paar Zusätze – lassen Sie den Vorgängen ihre beabsichtigte Wirkung. Außerdem sollten Sie immer nur wenige Dinge auf einmal hinzufügen. Bei einigen Szenarios ist es erforderlich, den Park auf einen hohen Level zu bringen, aber Sie sollten dabei nicht zu schnell vorgehen, da Sie sonst Ihr gesamtes Kapital aufbrauchen und somit fast hundertprozentig Misserfolg haben werden.

Stellen Sie das Spiel auf Pause, wenn Sie komplexe Strukturen anlegen

Standardmäßig geht *RollerCoaster Tycoon® 3* automatisch in den Pausemodus, wenn Sie eine Streckenbahn bauen. Aber die Uhr läuft weiter, während Sie die Szenerie und Wege platzieren und eigene Strukturen erstellen. Stellen Sie das Spiel auf Pause, und Sie können sich zum Perfektionieren Ihrer Kreationen Zeit lassen.

FREIGEBEN IHRER KREATIONEN

So gut wie alles, was Sie in *RollerCoaster Tycoon® 3* erstellen, kann gespeichert und in andere Szenarios geladen und sogar an andere Spieler verteilt werden. Wenn *RollerCoaster Tycoon® 3* im Standardverzeichnis installiert wurde:

Personen

Erstellen Sie Ihre Gruppe, und lassen Sie sie auf die Parks anderer Spieler los.
Dateiname.txt wobei Dateiname der Name ist, den Sie Ihrer gespeicherten Besuchergruppe zugewiesen haben. Die Datei befindet sich im RCT3-Ordner **„Personen“** (im Ordner **„Eigene Dateien“**)

Bahnen*

Lassen Sie andere Spieler auf Ihren Bahnen fahren, und testen Sie deren Übelkeitstoleranz.
Dateiname.trk wobei Dateiname der Name ist, den Sie Ihrer gespeicherten Bahn zugewiesen haben.
Die Datei befindet sich im RCT3-Ordner **„Bahnen“** (im Ordner **„Eigene Dateien“**)

Konstruktionen

Bringen Sie Ihre architektonische Genialität zum Ausdruck.
Dateiname.dat wobei Dateiname der Name ist, den Sie Ihrer gespeicherten Konstruktion zugewiesen haben. Die Datei befindet sich im RCT3-Ordner **„Konstruktionen“** (im Ordner **„Eigene Dateien“**)

Feuerwerkshows

Das Spiel mit dem Feuer ist in den Parks anderer Spieler umso spaßiger.



Dateiname.fws wobei Dateiname der Name ist, den Sie Ihrem gespeicherten Feuerwerk zugewiesen haben. Die Datei befindet sich im RCT3-Ordner **„Feuerwerkshows“** (im Ordner **„Eigene Dateien“**)

Szenarios

Sind Sie ein Meister des Spieldesigns? Lassen Sie andere an Ihren Meisterwerken teilhaben.
Dateiname.dat wobei Dateiname der Name ist, den Sie Ihrem Park zugewiesen haben.
Die Datei befindet sich im RCT3-Ordner **„Szenarios“** (im Ordner **„Eigene Dateien“**)

Vergnügungsparks

Ihre Sandkastenkreationen werden andere vor Neid erblassen lassen.
Dateiname.dat wobei Dateiname der Name ist, den Sie Ihrem Park zugewiesen haben.
Die Datei befindet sich im RCT3-Ordner **„Parks“** (im Ordner **„Eigene Dateien“**)
Wenn Sie eine Musikdatei aus Ihrer Musiksammlung zugewiesen haben, geht das Spiel davon aus, dass sie sich im Ordner Eigene Musik innerhalb des Ordners Eigene Dateien Ihres Computers befindet.

Tauschen mit anderen Spielern

Hinweis: Musikdateien werden NICHT zusammen mit einer Bahn, einem Spielstand, Park, Szenario oder einem anderen gesicherten Element von *RollerCoaster® Tycoon 3* gespeichert. Das Spiel verwendet lediglich die integrierte Spielmusik oder Musikdateien, die sich im Ordner **„Eigene Musik“/RCT 3** auf Ihrem PC befinden.

Wir hoffen, dass Sie Ihre Kreationen in *RollerCoaster Tycoon® 3* mit anderen Spielern tauschen möchten, doch wir dürfen Sie auch darauf hinweisen, dass Sie das Urheberrecht der Eigentümer Ihrer Musikdateien beachten müssen. Bitte fertigen Sie keine illegalen Kopien urheberrechtlich geschützter Musik an. Wir unterstützen die Urheberrechte auf der ganzen Welt sowie die Rechte der Künstler, für ihre Kompositionen Geld einzunehmen. Piraterie stellt ein Vergehen dar und schadet Künstlern.

Von Zeit zu Zeit stellen wir Links auf Websites, bei denen Sie Ihre Kreationen online stellen können. Die Links zu diesen Websites finden Sie unter www.rollercoastertycoon.com.

Laden der Kreationen Anderer

Kopieren Sie zuerst die Datei, welche die Daten für die Personengruppe, Bahn, Konstruktion, das Feuerwerk, Szenario oder den Vergnügungspark enthält in das oben im Abschnitt „Freigeben Ihrer Kreationen“ angegebene Verzeichnis. Falls die Musikdatei, die mit dem Objekt verknüpft ist, vom Spiel nicht gefunden wird, überprüfen Sie, ob sich die Datei im Ordner **„Eigene Musik“/RCT 3** des Ordners **„Eigene Dateien“** befindet.

Wenn Sie das Spiel starten, werden die Kreationen in der Liste der Personen, Bahnen, Konstruktionen oder Feuerwerke angezeigt. Szenarios und Vergnügungsparks können vom Sandkasten-Bildschirm aus geladen werden.

Laden von Bahnen aus RCT und RCT2

Haben Sie noch Bahnen, die Sie für RollerCoaster Tycoon® oder RollerCoaster Tycoon® 2 erstellt haben? Kopieren Sie die **.TD4**- bzw. **.TD6**-Datei in das Verzeichnis Eigene Dateien\RCT3\Coasters. Streckendesigns von älteren RollerCoaster Tycoon®-Versionen importieren. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Liste der in dem Verzeichnis befindlichen RCT- und RCT2-Bahnen anzuzeigen. Klicken Sie auf eine der aufgelisteten Bahnen, um sie Ihrem Park hinzuzufügen; speichern Sie nun die "alte Bahn" im RCT3-Format, indem Sie auf das SPEICHERN-Symbol im Kontrollfenster der Bahn klicken. Mithilfe der Suchen-Schaltfläche im Import-Fenster kann die gewählte Festplatte auch nach weiteren .TD4- oder .TD6-Datei abgesucht werden, um diese der Liste hinzuzufügen.

BAUEN EINER ACHTERBAHN

Der Bahnkonstruktions-Werkzeugkasten

Öffnen Sie den Bahnkonstruktions-Werkzeugkasten, indem Sie auf die Schaltfläche „Bau" des Bahn-Kontrollfensters klicken. Es wird Ihnen auffallen, dass eine große Auswahl an Streckenteilen zur Verfügung steht, mit denen Sie Ihre Bahn bauen können. Sie variieren mit dem jeweiligen Bahntyp. Die ausgeblendeten Teile können zum aktuellen Zeitpunkt nicht verwendet werden.

John Wardley: Bau

Wo werden Komponenten hergestellt, was für ein Team baut für gewöhnlich eine Bahn auf, und wie lange dauert es, eine neue Bahn zu bauen?

Der gewählte Hersteller operiert zwar von einer Basis aus, doch häufig werden die Komponenten – Schienen, Stützstruktur, Wagen, Bremsen, Lifts, Kontrollsysteme, usw. – an vielen unterschiedlichen Orten auf der ganzen Welt produziert. Am eigentlichen Standort kommen sie dann zum ersten Mal zusammen. Bauingenieure bereiten das Fundament vor, Stahlträgeraufbauer bauen Struktur und Schienen auf und Maschinenbauer und Systemingenieure installieren und kontrollieren die Bahn. Der Weg vom Anfangskonzept bis zum Eröffnungstag kann bis zu drei Jahre dauern.

Bahnbau-Checkliste – die Grundlagen

Hier sind ein paar Tipps, damit Sie auf den richtigen Weg beim Bau einer erfolgreichen Bahn kommen.

Bereiten Sie das Terrain vor

Bereiten Sie mit dem Werkzeug „Terrain abflachen" das Land vor, an dem Sie den Eingang und den Ausgang der Bahn anlegen möchten. Somit wird sichergestellt, dass Sie einen Weg zur Bahn erstellen können. Falls die automatische Abflachoption aktiviert ist, tut das Spiel dies automatisch.

Machen Sie Ihre Einstiegsstation lang genug

Wenn Sie die Anzahl der Wagen pro Zug erhöhen möchten, muss die Einstiegsstation länger als eine einzige Streckenlänge sein.



Fangen Sie mit einer Liftkette oder einem Starter an

Bei den meisten Bahnen müssen Sie einen Liftzug oder Starter für den gesamten Anstieg zu Beginn der Bahn hinzufügen. Verlängern Sie als Sicherheitsvorkehrung die Liftkette bzw. den Starter bis zur ersten Streckenteilebene hinter dem Anstieg.

Testen während des Baus
Nachdem Sie Ihren ersten Anstieg erstellt haben, ändern Sie den Bahnstatus von „Geschlossen“ auf „Test“. Dadurch fährt die Bahn so, wie Sie sie gebaut haben, und Sie sehen die Ergebnisse für jeden angelegten Streckenabschnitt schon beim Bau. Somit können Sie schnell Bahnfehler identifizieren.

Ändern Sie die Neigungseinstellung für kurvige Streckenteile
Auf diese Weise können Sie die Beschleunigungskräfte und Intensität besser in den Griff bekommen. Korrekt geneigte Kurven tragen außerdem dazu bei, dass die Bahn nicht so häufig ausfällt.

Achten Sie auf übermäßige Geschwindigkeiten
Vergessen Sie nicht, erforderlichenfalls Bremsen zu benutzen, um die Geschwindigkeit unter Kontrolle zu halten.

Verwenden Sie spezielle Streckenabschnitte
Spezielle Streckenteile wie z. B. Schleifen und Schrauben steigern die Spannung.

Legen Sie Kamera-Auslöser am aufregendsten Punkt Ihrer Bahn an
Bilder Ihrer Besuchergruppe auf der Bahn werden im Spielverzeichnis gespeichert.

Automatische Fertigstellung
Wenn Ihre Bahn so gut wie fertig ist, klicken Sie auf die Option für automatische Fertigstellung, um sie zu vollenden. Wenn Sie auf die Option für automatische Fertigstellung klicken, werden Sie sehen, dass das Spiel die letzten Strecken berechnet und die neue Strecke progressiv dazu auf dem Bildschirm zeichnet. Sollte dieser Prozess zu viel Zeit in Anspruch nehmen, unterbrechen Sie ihn, indem Sie erneut auf die Option für automatische Fertigstellung klicken und somit zur manuellen Streckenverlegung zurückkehren. Wenn die Option für automatische Fertigstellung eine Lösung vorschlägt, wird diese anhand von markierten Streckenteilen angezeigt. Wenn Ihnen dieser Vorschlag zusagt, akzeptieren Sie ihn, indem Sie erneut auf die Option für automatische Fertigstellung klicken. Sollte Ihnen der Vorschlag nicht zusagen, klicken Sie lediglich auf die Option Streckenteil löschen, die sich neben der Option für automatische Fertigstellung befindet.

Denken Sie an das Thema
Wenn der letzte Streckenteil angelegt wurde, wählen Sie einen Ein- und Ausgang, der zur umliegenden Szenerie passt.

Testen Sie die Bahn
Aktivieren Sie die Testeinstellung, um einen Testergebnisbericht zu generieren. Die meisten Besucher fahren nicht auf einer ungetesteten Bahn.

Probieren Sie es selbst
Fahren Sie auf der Bahn, um selbst zu sehen, was Ihre Besucher erleben werden.

Tests
Nach dem Bau einer Bahn (oder einer anderen Attraktion mit Antrieb), sollten Sie einen Testlauf durchführen. Die meisten Besucher fahren erst auf einer Bahn, wenn die Testergebnisse fertig sind. Nachdem Ihre Bahn einen Testlauf absolviert hat, zieht sie Besucher an, die deren Spannungs-, Übelkeits- und Intensitätseinstellung vorziehen.

Die Streckenbau-Oberfläche

In der Streckenbau-Oberfläche werden die hinzufügbaren Streckenteile gelb angezeigt, wohingegen nicht zur Verfügung stehende Streckenteile weiß angezeigt werden und nur eine erahnbare Kontur besitzen. Spezielle Streckenteile sind nur dann im rechten Teil des Werkzeugkastens zu sehen, wenn sie hinzugefügt werden können (dies ändert sich u.U. je nach zuletzt platziertem Teil).

Um Strecken hinzuzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf ein neues Streckenteil, um es auszuwählen.
2. Klicken Sie erneut darauf, um es hinzuzufügen.
3. Klicken Sie noch mal auf das gleiche Symbol, um ein weiteres Exemplar hinzuzufügen.

Wenn Sie ein anderes Streckenteil hinzufügen möchten, klicken Sie darauf, um es auszuwählen, klicken erneut darauf, um es hinzuzufügen und klicken dann noch mal auf das gleiche Symbol, um ein weiteres Exemplar hinzuzufügen etc.

John Wardley: Tests

Wie wird eine neue Bahn getestet, wenn der Bau abgeschlossen ist? Was wird berücksichtigt, damit sie eröffnet werden kann?

Nach dem Aufbau wird die Bahn zuerst Komponente für Komponente getestet (Betreiben der Motoren und Kettenlifts, Testen der Bremsen, Überprüfen der Kontrollsysteme, usw.). Wenn die Spurweite und Lichtraumumgrenzungslinie kontrolliert wurden, wird ein Zug auf der Bahn fahren gelassen, der normalerweise eine Last trägt, um das Gewicht der Passagiere zu simulieren (früher verwendeten wir dafür Sandsäcke, aber heute benutzen wir spezielle, mit Wasser gefüllte Dummys). Nachdem die Fahrt erfolgreich durchgeführt wurde, werden Beschleunigungsmesser und andere Messgeräte am Zug und der Struktur angebracht, während die Bahn Hunderte von Durchläufen bei extremer Überladung absolviert. Es werden dann alle möglichen Situationen simuliert, um die Sicherheitssysteme zu prüfen, bevor die Bahn ihr Zertifikat erhalten und eröffnet werden kann.

Speichern und Laden

Klicken Sie auf eine beliebige Stelle auf einer Bahn, damit das Bahn-Kontrollfenster angezeigt wird, und dann auf die Informationsschaltfläche. Wählen Sie als nächstes die Speichern-Schaltfläche aus, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm zum Speichern Ihrer Bahn. Nachdem die Bahn auf der Festplatte gespeichert wurde, können Sie sie anderen Spielern zugänglich machen und in anderen Szenarios oder Sandkastenspielen verwenden.

Verwalten Ihrer Bahn

Nachdem der Testlauf abgeschlossen ist, können Sie Änderungen bezüglich der Intensitäts- oder Übelkeitsbewertung vornehmen und erforderlichenfalls Neigungen, Direktbremsen oder Lifts hinzufügen bzw. entfernen. In einigen Fällen müssen Sie u.U. Teile der Strecke neu konstruieren, und wenn Sie die Knicke beseitigt haben, können Sie auf die Schaltfläche zur automatischen Fertigstellung klicken, um die Strecke zu vollenden. Wenn die Bahn eröffnet wurde, sollten Sie ihr einen Mechaniker zuweisen, der sie regelmäßig inspiziert.

ERSTELLEN VON WEGEN



Die Besucher und Angestellten bewegen sich normalerweise auf den von Ihnen angelegten Wegen fort. Stellen Sie sicher, dass das Terrain, auf dem Sie einen Weg anlegen möchten, größtenteils eben ist. Hinweis: Bei den Anleitungen in diesem Abschnitt wird davon ausgegangen, dass Sie die Wegerstellungswerkzeuge verwenden und ein Wegtexturdesign ausgewählt haben.

Dies sind die Wege, die Sie anlegen können:

- **Wege –** Fußwege auf dem Boden, die der Form des Terrains entsprechen.
- **Rampen –** Gehwege, die einen Meter bzw. Yard (abhängig von Ihren Optionseinstellungen) ansteigen oder abfallen.
- **Treppen –** Steigen zwei Meter oder Yards (abhängig von Ihren Optionseinstellungen) an bzw. fallen ab.
- **Plattformen –** Erhöhte Gehwege, die eben sind und nicht der Form des darunter liegenden Terrains entsprechen.
- **Warteschlangenwege –** Die Besucher nutzen diese nur, um sich für Bahnen und andere Attraktionen anzustellen. Warteschlangenwege können Wege am Boden, Rampen, Treppen oder Plattformen sein.

Wege können auf zwei Arten angelegt werden: mit dem Wegerstellungs-Werkzeugkasten oder auf die klassische Weise, bei der mit der Maus gezogen wird. Beide Methoden werden nachfolgend beschrieben.

Der Wegerstellungs-Werkzeugkasten

Der Wegerstellungs-Werkzeugkasten funktioniert fast genauso wie der Bahnerstellungs-Werkzeugkasten. Klicken Sie auf das Symbol für „flache Wege", um einen geraden Gehweg anzulegen. Klicken Sie auf das „Kurvensymbol", um die Richtung des Wegs zu ändern. Durch einen Klick auf das Rampen- oder Treppensymbol erstellen Sie jeweils ansteigende bzw. abfallende Teile.

Klassische Wegerstellung

Wer die vorherigen Versionen von *RollerCoaster Tycoon*® kennt, kann die Wege, Rampen und Fußbrücken auf die gleiche Weise erstellen. Anleitungen zur klassischen Wegerstellungsmethode finden Sie unten. Man braucht etwas Übung, bis man sich mit dieser Methode zurechtfindet, aber sobald man sie beherrscht, ist es das reinste Kinderspiel.

Einfache Wege

Wechseln Sie zum Wegerstellungs-Werkzeug, und wählen Sie eine Oberflächentextur aus. Ziehen Sie dann mit gedrückter Maustaste über den Boden, oder klicken Sie auf die einzelnen Kacheln, auf denen der Weg verlaufen soll.

Treppen und Rampen

Besucher müssen im Park häufig zu erhöhten Bereichen, Plattformen oder Fahrteingängen gelangen.

Um eine Treppe oder Rampe vom Boden oder einer Plattform aus zu bauen, bewegen Sie den Zeiger vorsichtig zur Kante einer bereits vorhandenen Wegkachel oder Plattform, bis ein roter Pfeil und ein Umriss der nächsten Kachel angezeigt wird. Halten Sie als nächstes die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie mit der Maus ein wenig nach oben, bis der Umriss die Form einer Rampe annimmt; ziehen Sie mit gedrückter Maustaste ein wenig weiter, bis sich der Umriss in Treppen verwandelt. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Objekt hinzugefügt. Zusätzliche Abschnitte der gleichen Rampe oder Treppe können platziert werden, indem Sie einfach auf den Pfeil des Segments klicken.

Um das nächste umrissene Segment einer Treppe oder Rampe abzuebnen, halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie mit der Maus ein wenig nach unten ziehen – der Umriss des nächsten Segments wird sich ändern. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Objekt hinzugefügt.

Plattformen



Nachdem Sie eine Rampe oder Treppe gebaut und den oberen Teil abgeebnet haben, können Sie schnell einen kompletten Plattformbereich hinzufügen, indem Sie den Zeiger an die Kante einer vorhandenen Plattformkachel bewegen und auf den dort angezeigten roten Pfeil klicken.

Aufzüge

Manchmal ist nicht genügend Platz für den Bau einer Treppe vorhanden. In diesen Fällen empfiehlt sich ein Aufzug. Aufzüge sind bei den Transportbahnen zu finden. Klicken Sie auf den Aufzug, und bewegen Sie dann den Zeiger zu der Stelle am Boden, an der die unterste Position des Aufzugs sein wird (stellen Sie sicher, dass ein Weg dorthin führen kann). Halten Sie als nächstes – ohne den Zeiger zu bewegen – die Umschalttaste gedrückt, um einen Umriss des nächsthöheren Aufzugsbereichs anzeigen zu lassen. Klicken Sie dann, um das Segment zu platzieren. Wiederholen Sie dies, bis der Aufzug die gewünschte Höhe aufweist. Der Aufzug wird wie die anderen Bahnen verwaltet - achten Sie also darauf, dass er getestet wurde und geöffnet ist.

Leuchten, Bänke und Mülleimer

Wege sind ideal dazu, um Bänke, Mülleimer und Lampen zu installieren. In der Wegextras-Liste sehen Sie die verfügbaren Objekte. Klicken Sie auf ein Objekt in der Liste, und bewegen Sie dann den Zeiger zur Kante der Wegkachel, bei der Sie das Objekt platzieren möchten. Um es hinzuzufügen, klicken Sie einfach. Sie können dies entsprechend wiederholen, bis Sie die Liste schließen.

VERWALTEN VON LAND UND FORMEN VON TERRAIN

Sie können an Ihren Park angrenzendes Land kaufen und sogar Baurechte leasen. Wenn Sie Land besitzen, können Sie einen Großteil des Terrains formen – Ihre Fantasie und Ihr Budget sind die einzigen Grenzen.

Kaufen von Land

Wenn Ihr Park einmal reibungslos läuft und Sie Geldreserven aufgebaut haben, erweitern Sie Ihren Park, indem Sie mehr Land kaufen. Hinweis: Damit Sie Attraktionen, Läden, Wege oder Szenerien auf Land anlegen oder das Terrain formen können, muss es Ihrem Park gehören.

Baurechte

Ein Teil des Landes in der Nähe Ihres Parks kann nicht gekauft werden, aber Sie können Baurechte leasen. Dies verleiht Ihnen das Nutzungsrecht am Land, und Sie können Streckenbereiche für Bahnen, Züge oder andere Schienenfahrten bauen.

John Wardley: Neuland

Was kostet heutzutage eine neue, große Bahn?

Eine Bahn kostet heutzutage mindestens 15 Millionen Dollar – viele Bahnen kosten mehr als doppelt so viel.

Wer trifft die Entscheidung, eine neue Bahn zu bauen, und worin besteht der erste Schritt beim Entwurfprozess?

Es ist eine Zusammenarbeit zwischen Park und Designern. Manchmal starten die Hersteller den Prozess mit einem neuen Bahntyp. Ein anderes Mal bringen die Park-Marketingleute alles ins Rollen, indem Sie ein bestimmtes Marktsegment erkennen, bei dem Interesse besteht. Manchmal führt die Anordnung des Parks dazu, dass eine Lücke im entwickelten Bereich des Parks (z. B. ein freier Platz) gefüllt werden muss. Häufig haben die Designer einen Einfall für eine Geschichte in einer thematischen Entwicklung, die eine Bahn als Transportsystem benötigt, um die Fahrgäste durch ein Abenteuer zu bringen. Aber relativ häufig ist es auch eine Kombination aller oder einiger dieser Faktoren!

Grundlegende Terrain-Formung

Verwenden Sie die weiter oben beschriebenen Terrain-Form-Werkzeuge zum Verändern der Topographie des Terrains. Einige Bereiche können möglicherweise nicht verändert werden, wenn dies vom Szenario ausgeschlossen wird. In einigen Fällen möchten Sie ein eher ebenes Terrain für Wege oder Bahnen, und in anderen Fällen wollen Sie einen Wasserbereich für geplante Wasserfahrten erstellen. Sie können sogar die Form des Terrains verändern, weil es Ihnen einfach so besser gefällt.

Simulieren von Tunneln

Technisch gesehen lässt *RollerCoaster Tycoon® 3* das Erstellen von Tunneln zwar nicht zu, aber Sie können einen Graben ziehen, Ihre Streckenteile dort verlegen und den Graben mit Gehwegplattformen oder Konstruktionsdächern abdecken. Die Entscheidung liegt bei Ihnen.

Vorbereiten von Land für Bahnen

Sie können eine Bahn an so gut wie jedem Ort Ihres Parks platzieren, aber der wichtigste Aspekt, den Sie dabei berücksichtigen müssen, ist der Ein- und Ausgang – diese müssen für Ihre Wege zugänglich sein, was sich als äußerst schwierig erweisen kann, wenn das Terrain ziemlich uneben ist.

Die beste Methode, um zu gewährleisten, dass Ihre Bahnein- und -ausgänge Anschluss an Wege haben, besteht darin, das Werkzeug zum Vorbereiten von Terrain für Bahnen zu verwenden. Dieses glättet das Land und lässt die Erhöhungen so einrasten, dass sie für Rampen und Treppen erreichbar sind.

Vorbereiten von Land für Wasserteile

Verwenden Sie die Werkzeuge zum Tiefermachen von Land, um das Terrain für Teiche und Seen zu formen.

Dekorieren und Texturieren von Land

Den Besuchern gefallen üppig ausgestattete Landschaften und abwechslungsreiche Böden. Platzieren Sie in Ihrem Park Blätterwerk, indem Sie den Szeneriebereich des Objektplatzierungsmenüs aufrufen. Denken Sie daran, das Blätterwerk des gleichen Themas wie die umgebenden Konstruktionen und Attraktionen zu verwenden. Ändern Sie die Bodengestaltung mithilfe des Terrain-Farbe-Werkzeugs im Terrain-Form-Werkzeugset.



ENTWERFEN UND KONSTRUIEREN VON GEBÄUDEN

Eines der leistungsstärksten Features in *RollerCoaster Tycoon® 3* ist die Fähigkeit, so gut wie jede Art von Gebäude aus der riesigen Vielfalt von Konstruktionsteilen im Spiel zu konstruieren; sei es eine Burg, ein Palast, eine Villa, eine Geisterstadt, ein Hüttendorf oder ein Wolkenkratzer.

Einfache Konstruktion

Öffnen Sie eine Konstruktionssatz-Liste, und klicken Sie auf eines der Teile – dadurch wird ein Umrissbild des Teils an Ihrem Zeiger dargestellt. Drücken Sie Y, um das Teil in 90°-Schritten zu drehen. Positionieren Sie das Teil an der gewünschten Stelle, und klicken Sie mit der Maustaste. Et voilà! Das Teil wurde auf der Bodenebene platziert. Fügen Sie dem Park auf diese Weise weitere Teile hinzu, bis Sie die Liste schließen.

Um Teile oder Dächer über oder unter Erdgeschossebene zu platzieren, verschieben Sie das Teil zu der Stelle am Boden, wo Sie es platzieren möchten, halten dann die UMSCHALT-Taste gedrückt, und bewegen den Zeiger nach oben bzw. unten. Dadurch verschiebt sich das Umrissbild des Teils nach oben und unten (sogar unter den Boden). Wenn sich das Teil in der gewünschten Position befindet, klicken Sie, um es zu platzieren. Dies ist auch nützlich, wenn Sie ein Wandteil neben einem anderen aufstellen möchten, aber die Beschaffenheit des Landes verhindert, dass die Oberseiten der Wände miteinander abschließen; halten Sie einfach die UMSCHALT-Taste gedrückt, und bewegen Sie den Zeiger, bis die Oberseiten die gleiche Höhe aufweisen.

Sie können auch die STRG-Taste gedrückt halten, um das Terrain um das Gebäudeteil herum abzuflachen. Halten Sie die ALT-Taste gedrückt, um das Land um das Gebäudeteil herum abzuschneiden.

Speichern und Laden von Gebäuden

Speichern Sie Ihre Gebäude, damit Sie sie auch in weiteren Szenarios einsetzen oder mit anderen Spielern tauschen können. Öffnen Sie das Menü „Gespeicherte Auswahl“, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Objekte auswählen“. Ziehen Sie dann den Zeiger bei gedrückter Maustaste über den Boden, um den Bereich unter dem Gebäude zu markieren, das Sie speichern möchten (achten Sie dabei darauf, dass das gesamte Fundament Ihrer Konstruktion hervorgehoben ist), geben Sie dem Objekt einen Namen, und klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche.

Um von Anderen erstellte Gebäude zu laden, kopieren Sie die Datei in das im Abschnitt „Freigeben Ihrer Kreationen“ angegebene Verzeichnis. Wenn Sie das nächste Mal RCT3 spielen, wird das neue Gebäude in der Liste „Gespeicherte Auswahl“ aufgeführt.

PREISE FÜR DAS PARKERSCHEINUNGSBILD

Wenn Sie Szenerie und Laubwerk des gleichen Themas verwenden, erhöhen sich Ihre Chancen, Preise (sowie einen fetten Bonus) für das Parkerscheinungsbild zu erhalten. Es können auch einige generische Szenerieobjekte verwendet werden, aber bitte mäßig dosiert!



ERSTELLEN VON FEUERWERKSHOWS

Eine der aufregendsten Neuerungen in *RollerCoaster Tycoon® 3* ist das Feuerwerk! Mit dem Fireworks MixMaster™ können Sie pyrotechnische Wunder zu Ihrer Lieblingsmusik choreographieren. Feuerwerke bringen Ihnen mit Sicherheit eine höhere Parkbewertung.

Der Fireworks MixMaster™

Wenn Sie auf die Schaltfläche Szenerie und dann auf die Schaltfläche Fireworks MixMaster klicken (ganz unten in der Liste), wird die Fireworks MixMaster-Steuerung angezeigt.

Checkliste für Feuerwerkshows

Startpunkte

Bevor Sie irgendeinen anderen Schritt unternehmen, müssen Sie Ihrem Park einige Feuerwerkstartpunkte hinzufügen. Klicken Sie auf die Feuerwerk-Schaltfläche, um die verfügbaren Feuerwerkstartpunkte anzuzeigen. Fügen Sie Ihrem Park einen Feuerwerkstartpunkt hinzu, indem Sie auf ihn klicken. Feuerwerkstartpunkte können beliebig platziert werden.

Musik

Wenn Sie eine Show erstellen möchten, in der Musik aus Ihrer Bibliothek zum Einsatz kommt, stellen Sie sicher, dass sich die Musikdatei im Ordner „Eigene Musik"/RCT 3 des Ordners „Eigene Dateien" befindet.

Erstellen Sie die Show

Öffnen Sie eine leere Show, indem Sie auf die Feuerwerk-Schaltfläche klicken (an den 3 Raketen zu erkennen). Klicken Sie dann im Detailfenster auf die Schaltfläche Feuerwerkshow hinzufügen. Dadurch öffnet sich die Zeitlinie. Wenn die Fireworks MixMaster-Zeitlinie geöffnet ist, klicken Sie auf eine der Strecken, damit eine Popup-Liste mit Feuerwerken angezeigt wird. Klicken Sie auf eines, und es erscheint auf der Strecke. Sie können das Feuerwerk an eine beliebige Stelle der Zeitlinie ziehen, bei der es nicht mit einem anderen Feuerwerk auf der gleichen Strecke überlappt. Bewegen Sie als nächstes den Zeiger über einen Startpunkt, den Sie in Ihrem Park platziert haben (man erkennt, dass es sich um einen Startpunkt handelt, da der Zeiger glüht, wenn er sich darüber befindet). Klicken Sie auf den Startpunkt; das Feuerwerk ist nun einem Startpunkt zugewiesen. Die Richtung, in der das Feuerwerk gestartet wird, wird durch eine kleine Linie am Startpunkt angezeigt. Wiederholen Sie diese Schritte, bis Ihre Feuerwerkshow abgeschlossen ist.

Durch einen Rechtsklick können Sie ein Feuerwerk aus der Zeitlinie löschen. Überprüfen Sie, ob jedem Feuerwerk auch wirklich ein Startpunkt zugewiesen wurde, indem Sie in der Zeitlinie auf jedes Feuerwerk klicken; wenn einer der Startpunkte weiß glüht, ist das gewählte Feuerwerk startbereit! Testen Sie Ihre Show, indem Sie auf ABSPIELEN klicken.

Speichern für zukünftige Zwecke

Klicken Sie auf die Feuerwerkshows-Schaltfläche (mit einer Rakete und einem Kalender markiert), um die Feuerwerkliste zu öffnen; das in der Liste markierte Feuerwerk stellt die gegenwärtig bearbeitete Show dar - klicken Sie auf die SPEICHERN-Schaltfläche, damit die Feuerwerkshow für zukünftige Zwecke gespeichert wird. In diesem Fenster können Sie auch die Tages- und Jahreszeit ändern, zu der die Show gezeigt werden soll.

Feuerwerkshow-Tutorial

Sie können die Arbeit mit dem Fireworks MixMaster üben, indem Sie das Feuerwerk-Tutorial ausführen.

PLATZIEREN IHRER GRUPPE IM PARK

Erleben Sie noch einmal einen Urlaub Ihrer Jugendzeit, indem Sie mit dem Personendesigner Ihre Gruppe erstellen und zusehen, wie sie auf Ihren Vergnügungspark reagiert.

Der Personendesigner

Der Personendesigner lässt sich im Hauptmenü über die Schaltfläche „Werkzeug" aufrufen.

So erstellen Sie eine Besuchergruppe und passen sie an



Klicken Sie als erstes auf die Schaltfläche „Personengruppe hinzufügen". Dadurch wird eine neue Personengruppe erstellt.

Klicken Sie als nächstes auf „Gruppenmitglied hinzufügen", und markieren Sie den Besuchernamen. Klicken Sie dann auf „Mitglied bearbeiten".

Beim Personendesigner können Sie Alter, Geschlecht, Hautfarbe und Kleidung ganz Ihren Wünschen entsprechend anpassen; oder klicken Sie einfach auf die Zufallsschaltfläche, damit der Computer die Wahl vornimmt. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Diese Person speichern" und kehren zum Gruppenfenster zurück.

Wiederholen Sie diese Schritte, bis Sie alle gewünschten Gruppenmitglieder hinzugefügt und bearbeitet haben. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Diese Gruppe speichern". Der Personendesigner weist automatisch die Gruppenführeraufgabe zu, aber Sie können ihn auch selbst bestimmen, indem Sie eine Person in der Liste markieren und auf die Schaltfläche „Gruppenführer zuweisen" klicken.

ERSTELLEN EIGENER SZENARIOS

Lassen Sie den *RollerCoaster Tycoon*® aus sich heraus, indem Sie den Szenario-Editor verwenden. Fordern Sie andere Spieler heraus! Wer weiß, vielleicht werden Sie zum ultimativen Achterbahn-Tycoon.

Der Szenario-Editor

Klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Werkzeug", und wählen Sie „Szenario-Editor". Mit dem Editor haben Sie Zugriff auf alle Details, die beim Erstellen eines Szenarios eine Rolle spielen.

Checkliste für Szenarioerstellung

Halten Sie am Anfang Ihre Kreationen klein und einfach. Wenn Sie mit dem Erstellen von *RollerCoaster Tycoon*-Szenarios noch keine Erfahrung haben, fangen Sie mit kleinen Szenarios an, die einfach fertig zu stellen sind. (Vergessen Sie nicht, zwischendurch häufig zu speichern.)

Fangen Sie mit einem Eingangsweg an, der durch ein Parktor verläuft, und platzieren Sie dann einen Besuchererscheinungspunkt auf dem Weg außerhalb des Parks.

Legen Sie fest, welches Land dem Park gehört, welcher Bereich gekauft werden kann, welcher Bereich Baurechte anbietet und welcher Bereich nicht zur Verfügung steht.

Nutzen Sie auch die Terrain-Form- und Terrain-Farb-Werkzeuge, und wählen Sie den Hintergrund zum Erstellen der „Kulisse" Ihres Szenarios.

Füllen Sie das Land mit Laubwerk, Szenerien, Wegen und ein paar Bahnen auf.

Fügen Sie Personen hinzu, indem sie die P-Taste gedrückt halten; bearbeiten Sie dann die Personenoptionen (wie z.B. durchschnittliches Geld, Bahnpräferenz und andere Einstellungen).

Wählen Sie als nächstes aus, welche Objekte erforscht werden können, welches Anfangsbudget dem Spieler zur Verfügung steht, welche Preise gewonnen werden können und welche Einschränkungen und Finanzoptionen vorgegeben sind.

Definieren Sie zum Schluss die Ziele für die jeweiligen Schwierigkeitseinstellungen. Wenn Sie im Szenario einen VIP integrieren, klicken Sie im Szenarioziele-Dialogfeld auf das VIP-Symbol (ganz unten), um den VIP und dessen entsprechende Parameter auswählen zu können.

Speichern Sie das Szenario. Klicken Sie auf der Schalttafel die Schaltfläche „Normale Zeitgeschwindigkeit", um das Szenario zu spielen.

SANDKASTEN-MODUS

Möchten Sie *RollerCoaster Tycoon*® *3* ohne Einschränkungen spielen? Dann klicken Sie auf die Sandkastenschaltfläche und laden ein bereits vorhandenes Spiel bzw. starten ein neues. Alle Steuerungen sind die gleichen, aber Geld spielt keine Rolle, und Sie müssen keine Ziele erreichen. Viel Spaß!

DIE VIPS

Eine Neuheit bei *RollerCoaster Tycoon*® *3* ist die Reihe wichtiger Persönlichkeiten (VIPs), die Ihre Parks von Zeit zu Zeit besuchen können. Diese VIPs haben ihre eigenen Bedürfnisse, Anforderungen und Wünsche. Und wenn ihnen ihr Besuch in Ihrem Park gefällt, erhalten Sie einen Sonderbonus. Hier sind die Biografien der einzelnen VIPs.



Joe Sluggerball – Sportler

Joe ist ein berühmter Baseball-Spieler und Publikumsliebling – das einzige Problem mit ihm ist, dass er große Menschenmassen und Autogrammjäger verabscheut!



Clint Bushton – Politiker

Als Kandidat für das US-Präsidentenamt erwartet Bushton einen roten Teppich und beste Behandlung und flirtet gerne mit den weiblichen Besuchern.



Kara Oki – Teen-Idol

Die bildschöne Kara Oki ist ein gefragter Teen-Popstar. Je intensiver die Bahn ist, umso besser gefällt es ihr.



Cami O – Theater- und Kinostar

Diese junge und attraktive Filmschauspielerin sehnt sich insgeheim nach dem Leben vor ihrer Bekanntheit zurück. Sie meidet Leibwächter und lässt sich nicht sagen, was sie tun soll.



Mr. Jobsworth – Parkinspektor

Mr. Jobsworth ist kleinlich und lässt keinen einzigen Fehler in Ihrem Park durchgehen. Aber unter dieser rauen Schale schlägt ein Herz aus Gold, und er fungiert als der gute RCT3-Ratgeber. Er informiert Sie über Parkbereiche, die verbessert werden müssen, und wenn er außergewöhnliche Leistungen entdeckt, verleiht er Ihnen eine Trophäe und einen Bonus.

VIP-Besuche

Wenn es Teil eines Szenarioziels ist, den Besuch eines VIPs zu empfangen, müssen Sie bestimmte Schritte sorgfältig befolgen.

Pausieren Sie zu Beginn eines Szenarios das Spiel und lesen Sie sich die VIP-bezogenen Szenarioziele durch. Unter dem Namen des VIPs ist zum einen zu ersehen, an welchem Datum er anreisen wird und zum anderen, welche Vorlieben er hat.

Fügen Sie Ihrem Park sofort die vom VIP gewünschten Elemente hinzu und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Route einrichten" (sie befindet sich im Szenarioziele-Dialogfeld rechts vom VIP-Ziel). Dies öffnet das VIP-Optionen-Dialogfeld.

Klicken Sie nun an einer beliebigen Stelle des Parks auf einen Weg und Sie werden feststellen, dass erstens eine kleine Spur von Fußtritten angezeigt wird, zweitens pulsierende Kreise an der Stelle erscheinen, wo Sie geklickt haben, und drittens im VIP-Optionen-Dialogfeld ein Ort angegeben ist.

Die pulsierenden Kreise stellen einen "Wegpunkt" dar, und die Fußspur stellt die Route dar, die der VIP einschlagen wird.

Wiederholen Sie diesen Prozess solange, bis Sie eine Attraktion erreichen, die der VIP besuchen möchte. Klicken Sie dann auf diese Attraktion, um sie als "Wegpunkt"zu markieren. Machen Sie solange weiter, bis eine Fußspur zu allen gewünschten Attraktionen und wieder zurück zum Ausgang (und durch ihn hinaus) hergestellt wurde. Wegpunkte können mithilfe der entsprechenden Schaltflächen im VIP-Optionen-Dialogfeld entfernt oder neu angeordnet werden.

Nun nehmen Sie das Spiel wieder auf und warten darauf, dass die Berühmtheit sich in Ihrem Park sehen lässt. Wenn alles planmäßig verläuft, haben Sie den VIP erfolgreich empfangen und das Szenarioziel erfüllt!

CREDITS

ATARI EUROPE

Jean Marcel Nicolaï Senior
VP of International Operations.

REPUBLISHING TEAM

Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Chaudat
Republishing Team Leader

Sébastien Aprikian
Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Team Leader

Karine Vallet
Localisation Project Manager

Olivier "Coco" Caudrelier
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Team Leader

Céline Vilgicquel
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copy Writer

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Delphine Doncieux/Fanny Giroud/Mike Shaw/ Jean Grenouiller
Manufacturing Coordinators

QUALITY ASSURANCE TEAM

Lewis Glover
Quality Director

Carine Mawart
Quality Control Project Manager

Lisa Charman
Certification Project Manager

Pierre Marc Bissay
Product Planning Project Manager

Philippe Louvet
Engineering Services Manager

Stéphane Entéric
Engineering Services Expert

Emeric Polin
Engineering Services Expert

MARKETING TEAM

Martin Spiess
European Marketing Senior VP

Cyril Voiron
European Group Marketing Manager

Lisa Humphries
European Brand Manager

Lynn Daniel
European Communications Manager

Renaud Marin
European Web Manager

LOCAL MARKETING TEAM

UK - Charlotte Brown
France – Beryl Gonnard
Germany – Heiko Kaspers
Italy – Manuel Fontanella
Iberica – Laura Aznar Bertran/Joana Teixeira
Nordic – Nikke Linder
Benelux – Simone Goudsmit
Switzerland – Simon Stratton
Greece – Vaggelis Karvounis
Israel – Noam Weisberg
Australia - Raelene Knowles
Asia Pacific – Simon Slee

SPECIAL THANKS TO :

Praveen Shirali and Hemanshu Sheth
Enzyme Testing Lab : Marc-André Parizeau/ Kirsten Shrinkel
KBP + Bruno "Bob" Tarrade/ Astrid Forstbauer
Synthesis + Emanuele Scichilone/ Mauro Bossetti
Ai-Lich Nguyen
Fabien Roset
John Tyrrell
Mathieu Piau
Petrol
Start Design
IDa Creative Link
The Boys and Girls from Central
ACE

ATARI

Ken Allen
Senior Producer

John Billington
Brand Manager

Bob Welch
Executive Producer

Alex Ahlund
Associate Producer

Paul Hellier
Director of Technology

Tom Nichols
Director of Marketing

Stacy Clement
PR Manager

Steve Martin
Director of Creative Services

Liz Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

Charlie Rizzo
Art Director

Kurt Carlson
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter

Michael Gilmartin
Director of Publishing Support

Chuck Nunez
Q.A. Manager

Ken Ford
I.T. Manager/Western Region

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Jason Cordero
Jason Kausch
Q.A. Testing Supervisor

Michael O'Shea
Lead Tester

Jeff Loney
Assistant Lead Tester

Randy Alfonso
Ed Baraf
Mike Greenler
Jason Holt
Sean Mclaren
Glad Papellero
Howell Selburn
Joe Taylor
Testers

Carl Vogel
Joseph Aragones
Joel Yabrudi
Dae Kim
Geoff Nappo
Dave Strang
Manager, Engineering Services and Compatibility Lab

Ken Edwards
Engineering Ser vices Specialist

Dan Burkhead
Eugene Lai
Engineering Services Technicians

Chris McQuinn
Senior Compatibility Analyst

Cuong Vu
Compatibility Test Lead

Randy Buchholz
Patricia-Jean Cody
Mark Florentino
Scotte Kramer
Compatibility Analysts

Jon Nelson
Director, Global Web Services

Scott Lynch
Producer, Online

Gerald "Monkey" Burns
Senior Programmer, Online

Richard Leighton
Senior Web Designer, Online

Sarah Horton
Online Marketing Manager

Todd Curtis
Vice President, Operations

Eddie Pritchard
Director of Manufacturing

Lisa Leon
Lead Senior Buyer

Gardnor Wong
Senior Buyer

Tara Moretti
Buyer

Janet Sieler
Materials Planner

Nichole Mackey
Process Planner

Special Thanks

Chris Sawyer - The ORIGINAL RollerCoaster Tycoon
Jacqui Lyons - Marjacq
Greg Lauzon – writer
John Wardley – real-world coaster designer
Producer: Andreas Graf Rittberg / Private BVT Production GmbH & Co. KG – Munich Germany
Executive Producer: Siggi Koegl / ATTACTION – Munich, Germany
Wise Monkey Ltd.
Jeff Royle – ATI Technologies Inc
John Strout and Ken Schutt – American Micro Devices Inc
Isolina Pommier and Susan Kittleson – Windows Gaming

Frontier Developments

Chris Sawyer, David Braben
Executive Producers

JonnyWatts
Producer

Jonathan Roach
Lead Programmer

Sam Denney
Lead Artist

John Bichard
Ian Collinson
Oscar Cooper
Andrew Fray
Andrew Gillett
Rick Griffiths
Matthew Halpin
Andrew Scott
Programming Team

Gary Bickmore
Simon Brewer
Marc Cox
Dariusz Drobnica
Jeremy Kay
Tjaart Kruger
Stefan Scheffers
Dean Searle
Hayden Scott-Baron
Martin Squires
Dean Stolpmann
Art Team

Gavin Gibbons
Gerard Huke
Milan Medvec
Richard Parke
Animation Team

David Scantlebury
Robin Bryce
Patrick Byrne
Tim Hughes
Jon Lewis
Peter Halpin
Game Engine Team

Jonathan Pace
Andrew Thomas
Alex Smyth
Track Design Team

Stuart Fraser
Jonathan Pace
James Taylor
Level Design Team

Michael Brookes
QA Supervisor

Alistair Lindsay
Music

Steve Cowell
Sound Effects

David Walsh
Managing Director

Marjacq Micro Ltd.
Representation

The PEGI age rating system:
Le système de classification PEGI
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:
Categorias de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:











Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a secondo del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:


BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
LENGUAJE INAPROPIADO
CATTIVO LINGUAGGIO
VULGÄRE SPRACHE


DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG


DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGHE
DROGEN


FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND SCHRECKEN


SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT


VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENCIA
VIOLENZA
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€ /mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€ /mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 € /mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com



NOTIZEN